

le mag des **consoles**

Joypad

°37 • 30 FRANCS

DECEMBRE 1994



CADEAU EXCLUSIF !

LA MONTRE ROI LION

Tests 100% explosifs !

avec

Clockwork Knight (Saturn)

Checkered Flag (Jaguar)

Toshinden (PSX)

Killer Instinct (Ultra 64)

Dragon (Jaguar)

Cruis'n USA (Ultra 64)

Ridge Racer (PSX)

JEUX VIDEO TROP CHERS

A qui profite votre argent ?

DBZ

NEC

e dernier-né est-il enfant prodige ?

DOOM

MD 32X & JAGUAR

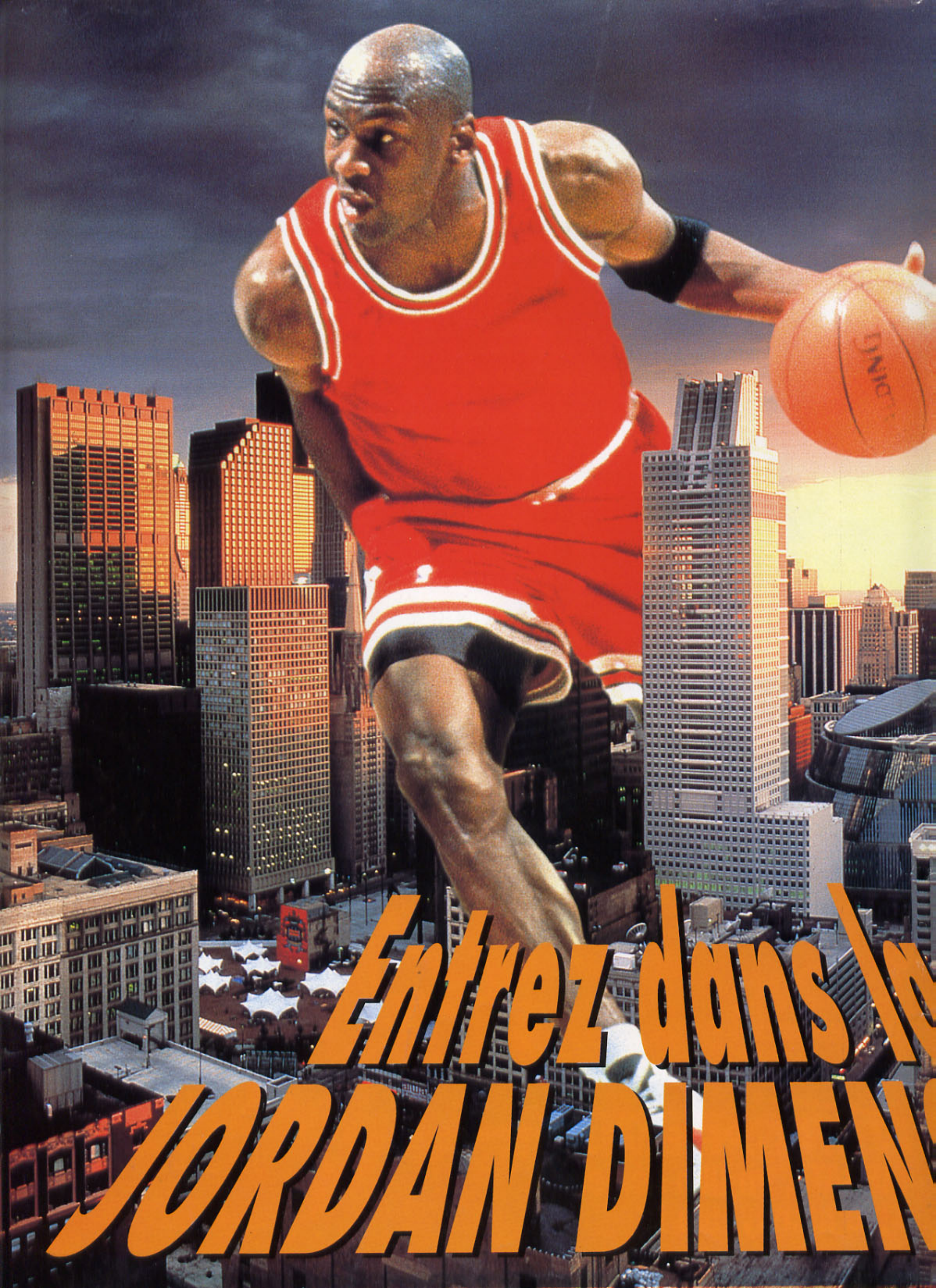
Aurez-vous la Doom-Mania ?

AVANT-PREMIERE

TARGATE, un film dément, n jeu incroyable !

T 4161 - 37 - 30,00 F

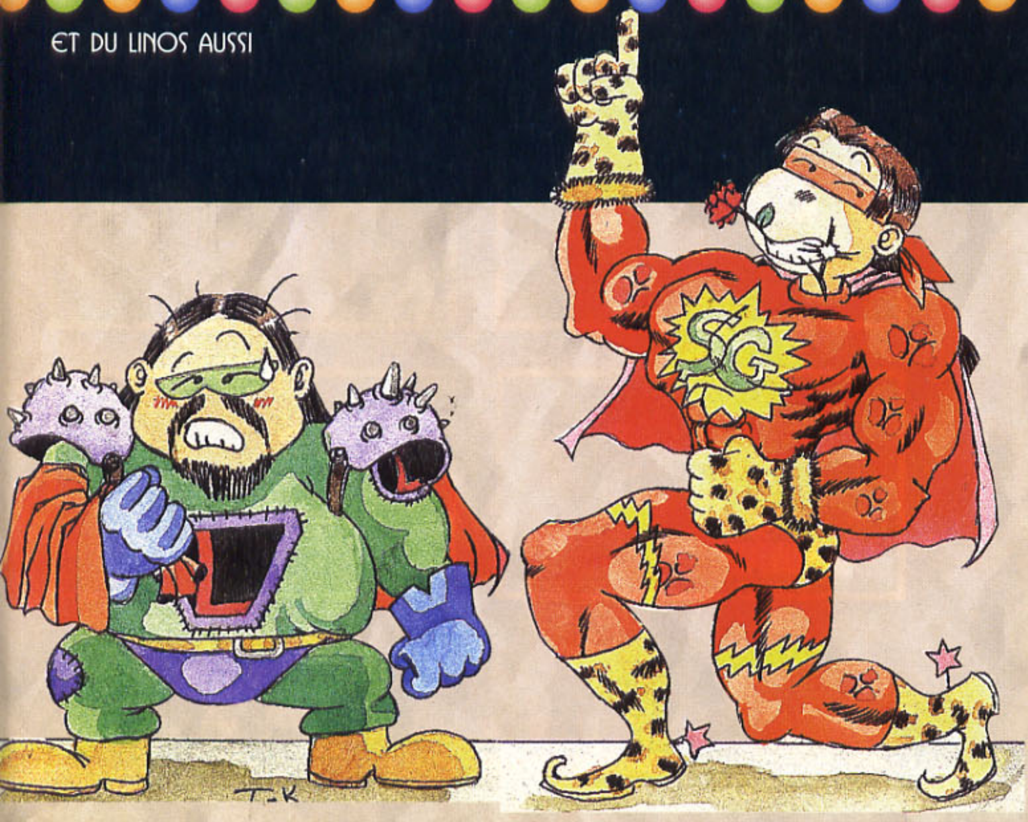
LGIQUE 195 FB / SUISSE 9 FS / CANADA 6,95$ / PORTUGAL CONT. 600 ESC / ANTILLES-RÉUNION-GUYANE 45 F


Entrez dans l
JORDAN DIMEN

Super-héros que nous sommes Linos et moi-même, nous nous devions de vous présenter un courrier sous nos véritables identités de redresseurs de tort et de défenseurs de la vouivre et de l'orphelin.
Bien entendu, comme vous pouvez le constater, bien malin celui qui nous reconnaîtra sous ces costumes ma foi fort seyants. Une fois de plus, donc, justice sera faite avec les vengeurs masqués.

LE COURRIER DU GREG MASQUÉ

ET DU LINOS AUSSI



Questions au meilleur Greg du monde :

1) Quand seront disponibles Megaman X puissance 2 et l'Ultra 64 aux États-Unis ? Eh bien, c'est très simple : Megaman X puissance 2 sera disponible aux États-Unis vers Noël. Pour ce qui est de l'Ultra 64, ben on verra bien, Nintendo a dit "prévu pour fin 95".

2) Est-ce la fiche technique définitive de l'Ultra 64 que vous aviez faite dans la rubrique Docpad du numéro 34 de Joypad, sinon cette console ne ferait pas le poids face aux Jaguars 2, 3, 4, alors qu'elle est censée être la plus puissante du monde. On ne sait hélas pas grand-chose sur l'Ultra 64, et la fiche technique que Docpad avait donnée, il y a de cela trois mois, est devenue à moitié obsolète, car entre-temps Nintendo a pu observer les consoles de ses concurrents, et ainsi parfaire sa machine. Je pense qu'effectivement elle sera très puissante. Quant à dire qu'elle sera la plus puissante du monde, on ne peut le savoir... il y a tellement de promesses non tenues.

3) La 32 bits de Nintendo sera-t-elle un adaptateur ou une console, finalement ? Nintendo, qui n'aime pas que l'on ne parle pas de lui, s'est essayé dans le nouveau sport à la mode, à savoir "le lancé de rumeurs". Alors oui, la console Nintendo 32 bits est prévue. Celle-ci sera disponible dans le premier trimestre 95. Selon nos dernières informations, il pourrait s'agir d'une paire de lunettes genre "réalité virtuelle". La console pourrait donc être une portable. Maintenant, "wait and see"...

4) Quel est le meilleur jeu d'action sur Super Nintendo 16 bits ? Tout dépend des goûts, mon garçon ! J'aime bien Batman et Robin, mais Trazom est resté assommé devant Earthworm Jim, TSR, nostalgique, reste un accro d'Alien 3 (SN), et quant à Olivier, il n'en peut plus devant Samouraï Shodown. Sinon, en import, tu as l'excellent Genocide 2 qui est sorti le mois dernier, ou le très joli Nosferatu testé dans ce numéro.

5) Pourriez-vous m'indiquer la fourchette de prix de l'Ultra 64 ? Bien sûr, cette fourchette devrait être entre 1 200 et 1 500 F. Tout dépend si tu vas acheter la console en import dès sa sortie (ce qui va chercher dans les 2 000/2 500 F, je pense), ou si tu vas l'acheter un peu (beaucoup ?) plus tard en France, dont le prix ne dépassera pas 1 550 F selon Nintendo, toujours.

6) Quel est, selon vous, le jeu de cette fin d'année sur Super Nintendo 16 bits ? Euh, ben, cela devrait se jouer entre Earthworm Jim, Demon's Blazon, Lion King, Nosferatu et Donkey Kong Country. Tout cela n'est pas un top, ni un classement, mais plutôt une estimation de celui qui va le mieux se vendre en cette fin d'année, ainsi que des jeux qui vont profiter du maximum de campagnes publicitaires.

7) Vous avez vu et joué aux jeux sur l'Ultra 64. Pourriez-vous nous parler de leurs qualités et de leur intérêt de jeu ? L'intérêt des premiers jeux sur l'Ultra 64 est assez peu élevé, puisqu'il s'agit, pour les deux premiers tout du moins, de jeux d'arcade. Le premier, Killer Instinct (titre bizarre pour un jeu de chez Nintendo, prude à mort habituellement), est assez joli, mais finalement fait beaucoup de peine à jouer. Il semble en effet ne pas être au top des jeux sortis en arcade récemment. Cela ne vaut pas, en tout cas, un excellent King of Fighters'94.Pour ce qui est du second jeu Cruis'n USA, c'est un jeu de course assez joli, rigolo et tout et tout, mais qui ne rivalise vraiment pas avec le Daytona de Sega, en arcade en tout cas. M'enfin, ces jeux sont uniquement dispo en arcade sur le territoire américain, donc le temps qu'ils sortent sur l'Ultra 64, Nintendo a encore le temps de les modifier pour sa console...

8) Vous nous aviez promis une suite au Lock-On de Sega, qu'en est-il ? La grande saga du Lock-On de Sega nous est réclamée à corps et à cris dans le courrier, à tel point que nous envisageons d'en faire une

rubrique à part entière. De toute façon, je pense (rien n'est encore joué) que vous allez avoir la suite de tout cela d'ici quelque temps.
Nimaga, de Côte d'Ivoire

Salut, Greg ! Je sais que tu as sommeil et que tu veux te coucher, mais je vais te poser ces quelques questions. Les voici, les voilà :
1) À quand Mortal Kombat 3 ? Sur quels supports ? Ben, euh, on va déjà peut-être attendre qu'il sorte en arcade, qu'en penses-tu ? Pour l'instant, la version 3.0 vient de sortir, et il est désormais possible d'empaler les adversaires sur les crochets de boucher dans le stage du Dead Pool, pour vous donner un exemple.
2) À quand la traduction de Final Fantasy en français sur la Super Nintendo ? Il ne faut pas trop rêver... déjà qu'on a dû pleurer comme des madeleines (vous savez, ces petits gâteaux bruns au bord et jaunes au milieu ?) pour avoir Secret of Mana, tu imagines le nombre d'hectolitres de larmes qu'il faudrait pleurer pour avoir ne serait-ce que Final Fantasy 2 sorti en 1991 au Japon ? Ne rêvons pas, Nintendo ne sortira pas de Final Fantasy 2 en français, et encore moins de Final Fantasy 3, à moins que cette remarque ne le touche au plus haut point. On peut toujours rêver...
3) Ai-je fait des phautes dans les précédentes quaisstillons ? Non, ça va pour le moment... ç'aurait pu être pire, bien pire, genre des fautes que t'imagines même pas tellement elles auraient été affreuses et barbares.
4) Quand est prévue la sortie de Formula One sur Super Nintendo ? A-t-il l'air vraiment superbement bien ? Alors ça, sache une chose: qu'il a été repoussé à une date encore inconnue ; pour ce qui est de sa réalisation, je ne sais pas tellement, car il n'était pas encore totalement fini lorsque nous l'avons testé pour la première fois ; ceci dit, il n'a pas l'air trop mauvais.
5) Bon ! C'est fini ! Publie-moi, Master Joy ! C'est fait ! Heureux ?
Ticktost ou Toasty (comme dans Mortal Kombat 2 !)

Cher Joy, j'aimerais savoir où je pourrais me procurer des boîtes à CD, car quand j'ai acheté Megarace, c'était dans un petit carton et le CD est mal protégé. Donc j'aimerais une boîte en plastique dur, et aussi pour mon encyclopédie... Pour la boîte en plastique dur, c'est très facile, il te suffit de courir au Prisunic du coin et d'acquérir un boîtier de CD vide, cela te reviendra à environ 5 F. Sinon, tu peux acquérir un CD de musique classique bon marché, jouer au Frisbee avec le CD, et donc profiter d'une boîte vide et vierge. Cela te reviendra à 9 F, et en plus, tu pourras t'amuser car le CD de musique classique que tu auras acheté te servira bien sur la plage cet été. Sinon, cela peut te faire un petit miroir de poche, ou encore une assiette trouée au milieu, ou encore un pneu plat et plein pour une petite voiture, ou encore un dessous de tasse original, ou si tu le coupes en deux, et que tu l'enfonces dans de solides morceaux de liège, cela te donnera un presse-livre décoratif qui amusera tes amis. Mets un aimant au milieu, cela te donnera une boussole ; oriente-le de façon corecte au soleil, et tu pourras bronzer plus vite ; il te reste la solution de l'attacher autour de ton cou avec une chaîne, signe de distinction des membres de l'Ordre du Templier de la Lune de Ra-ël. Dernière utilisation très pratique de ce CD : écoute de ce qu'il contient
Nguyen Huu-Hung

Greg et toute la bande,
Puisque c'est le mois des coups de gueule... Euh, non, qui a dit ça ?
Tout d'abord, qu'est ce que cela veut dire, ça ! Au mois de septembre, vous nous mettez Urban Strike en preview, et le test passe un mois plus tard, alors que dans le numéro de juillet-août, vous nous mettez la preview de Shining force 2, mais pas de test, qu'est-ce que cela veut dire ? Ben, ça signifie juste que Sega France a décidé d'en retarder la sortie, alors qu'il était prévu pour la fin du mois de novembre. Et puis, de toute façon, sachez que les previews ne veulent pas dire que le test sera fait le mois d'après. Mis à part cela, après vos dossiers Dragon Ball Z et Lion King, pourquoi ne pas insérer chaque mois des pages de manga (exemple : Ranma 1/2) comme un de vos concurrents, ce serait cool ! Comme tu le dis si bien, ce serait faire "comme les concurrents", ce que nous n'avons pas envie de faire. Regarde nos concurrents, ils copient Joypad, ce qui n'est pas une preuve d'originalité très flagrante (dans untel, il y a des billets, dans d'autres il y a une rubrique d'animation japonaise, des dossiers DDZ et autres roman-photos), mais cependant, l'envie ne nous prend pas de faire de même. Au fait, j'ai lu avec bonheur, au mois de mai, que vous preniez des stagiaires (Rahan, par exemple) dans Joypad. Étant en Troisième, j'ai donc adressé une demande de stage pour les 19, 20 et 21 décembre, et j'ai reçu une réponse négative, stipulant que vous ne preniez plus de stagiaires ; ce serait sympa de me répondre. Très simple : depuis quelques mois, nous ne prenons plus que des stagiaires journalistes et non des stagiaires pour des travaux de classement.
P.S. : Le dossier sur la censure était bien. J'espère qu'il y en aura d'autres dans cette lignée. On verra bien...
Arnaud Terrien.

Salut à tous les membres de Joypad ! J'aime beaucoup votre nouvelle présentation et votre rubrique "import". Nous aussi, ça tombe bien... enfin je veux dire, si ça ne nous plaisait pas, on ne le ferait pas, hein ?. J'espère que vous allez continuer à nous balancer toutes les dernières infos sur les nouvelles machines et sur les nouveautés made in Japan. Nous allons continuer, oui. Puisqu'après tout c'est en grosse partie pour cela que vous lisez Joypad.
J'aimerais, après ces remarques, passer aux choses sérieuses... Ah, tu plaisantais jusqu'à présent ? On parle beaucoup des nouvelles machines 32 et 64 bits, mais quelles différences y a-t-il entre un jeu tournant sur une console 32 bits et une 64 bits ? Les différences ? Ben, se sont les même que celles qu'il y a entre un jeu 8 bits et un jeu 16 bits. Les co-processeurs sont plus puissants. Une machine 64 bits devrait pouvoir gérer de très nombreux polygones et devrait aussi afficher des milliers de couleurs, des dizaines de sprites, et le tout sans aucun ralentissement. Les programmeurs peuvent donc créer des jeux tout simplement fantastiques.

D'après toi, vaut-il mieux se précipiter sur la PS-X de Sony ou bien attendre la sortie de L'ultra 64 de Nintendo ? Ça dépend de tes goûts et de ta patience... moi j'opterais pour la PS-X, car je me vois mal attendre une console dont je ne connais même pas la date de sortie. Pour plus de détails, je te renvoie à notre rubrique "Que choisir ?" qui devrait mettre les choses au point.
Une question un peu plus personnelle cette fois-ci : en Belgique, on capte Fun Radio, et il y a là-bas un standardiste qui s'appelle Olivier. Oh, génial ! Est-ce que, par hasard, l'Olivier du standard de Fun Radio est celui de Joypad. Ne serait-ce pas qu'une seule et même personne ? Euhhhh, alors là, tu vois, je veux bien que le monde soit petit, mais à ce point-là, ce serait un peu énorme. Et quand est-ce qu'il écrirait ses articles, Olivier, s'il devait répondre au téléphone toute la journée, hein ? Déjà qu'il rend tout en retard (comme beaucoup ici !), je le vois mal standardiste... enfin, bon...
Voilà, c'est tout ! Je me prosterne devant vous, mes maîtres... Non, mais ça va, oui ? Et je prie en espérant que ma lettre figurera dans le prochain numéro de Joypad. Hé oui, tu vois c'est fait. Magique, non ?
Gianni, votre dévoué serviteur.
Au fait, pour ta première question, là-haut plus haut (bien plus haut) : oui, 32 méga-bits est le "maximum" que l'on puisse faire sur une cartouche Super Nintendo. On pourrait faire plus, mais cela serait bien trop élevé dans tout ce qui est "coûts de développement et de production.". Satisfait ?

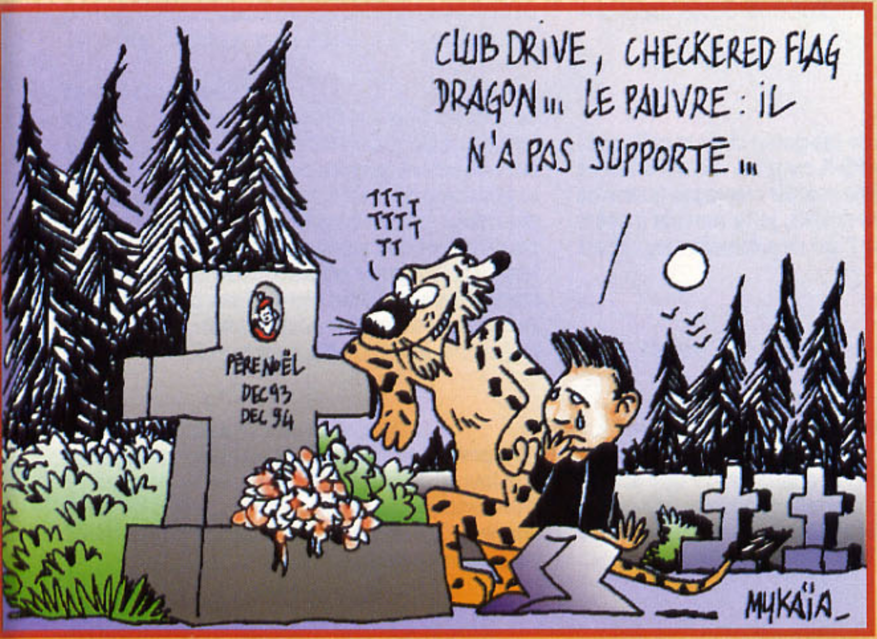
Salut Greg, je voudrais te poser une ou deux questions :
1) Grand fan des merveilleux personnages de Walt Disney, je me demandais si un jour Virgin allait sortir des jeux comme Lion King ou encore Le Livre de la Jungle, mais inspirés d'autres dessins animés que ces deux derniers ? Euh, eh bien non, rien d'officiel de ce côté-là. Il me semble qu'un long métrage Walt Disney est en préparation, mais ce dernier n'étant même pas fini, je ne sais pas à quand sera prévue sa sortie.
2) J'ai adoré le fantastique et extraordinaire Shaq Fu. À quand une suite, Shaq Fu 2 ? Est-ce prévu ? Olala, non ! OoOoOOooh que non, il n'y a aucune suite prévue à chaque fou, euh Shaq Fu, pardon. Ou, en tout cas, c'est pas encore prévu ni annoncé officiellement.
3) Existe-t-il un mode "story" à Dragon Ball Z 3 sur console Super Nintendo ? Non, non et non, il n'y a pas de mode "story" sur Dragon Ball Z 3, et c'est comme ça. Et puis, ce serait assez stupide de croire que s'il y avait un mode "story", ils l'auraient mis sous forme d'astuce... un peu comme si, dans Zelda, il fallait faire un code pour pouvoir sauvegarder son jeu, ne soyons pas remplis de mytho, les gars ! Souvenez-vous des gars qui avaient trouvé le tips pour jouer avec les quatre boss de Street Fighter 2, il y a deux ans de cela !
4) Je pensais à m'acheter une station Silicon Graphics pour pouvoir jouer aux jeux Ultra 64 avant tout le monde, est-ce possible, ou bien les jeux ne sont-ils pas compatibles ? Chère Marthe, ta question m'a fait bien rire, et il y a à cela deux raisons : les jeux sur Silicon Graphics (pour aussi rares qu'ils existent) sont très certainement un millier de fois plus beaux que tout ceux qui sortiront sur une console comme l'Ultra 64 ; secondement, ou deuxièmement, comme tu préfères, une station de travail ou de développement Silicon Graphics coûte 45 000 F (pour une station "Indy" de base), sans compter que pour ce prix-là, tu n'as ni disque dur, ni logiciel... Quand on sait que pour un logiciel de graphismes 3D il faut compter 150 000 F, je crois que tu peux toujours rêver... d'être riche.
5) Quel est le meilleur jeu de combat sur Megadrive ? Shaq Fu est-il le meilleur ? Le meilleur jeu de baston de tous les temps sur Megadrive est Yuyu Hakusho Makyôtô Issen et c'est indiscutable. Par sa complexité, ses innovations (plein de pouvoirs inédits de la mort), sa possibilité de jouer à deux, trois, et quatre joueurs simultanément, en tournoi, par équipes ou en "chacun pour sa peau", il s'impose comme l'un des dix meilleurs jeux de baston jamais réalisés, toutes machines confondues ; c'est en tout cas bien meilleur que les jeux de combat pourris que l'on nous sert habituellement sur Megadrive. Je vous le dis, c'est le meilleur !
6) J'adore Anim'pad, pourquoi ne pas lui consacrer plus de pages, ainsi qu'à la rubrique "Dessinator mania envelop'pad"? Joypad se doit de vous informer sur les jeux vidéo avant tout, et s'il est décidé par le patron que Joypad devra faire peu de pages sur Anim'pad et Dessinator mania, parce que l'on manque de place pour les jeux, cela me semble difficile de faire Anim'pad sur plus de pages que l'on en possède !
8) Ce sera tout, merci. De rien !
Bénédicte Lefranc

Sommaire









UN NOEL CHARGÉ

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la fin d'année ne manque pas d'ambiance. Entre les nouveaux jeux et les nouvelles machines, on ne sait plus où donner de la tête. Alors que Donkey Kong Country et le Roi Lion se livrent une lutte fratricide, la Saturn et la PS-X font une entrée fracassante en ce beau mois de décembre. Conclusion, on ne sait plus quoi faire pour Noël. C'est pour cette raison, et pour faire le point une bonne fois pour toutes, que nous avons décidé de mettre les choses au clair, dans notre rubrique "Que Choisir ?". Suite à nos conclusions, vous pourrez toujours vous précipiter dans notre cahier import pour y découvrir des tests PS-X et Saturn réalisés par Kuribo, notre correspondant japonais. Quant aux inconditionnels de Nintendo and Co., qu'ils se rassurent, nous ne les avons pas oubliés : ils trouveront aussi les premiers tests d'Ultra 64 version arcade dans ce numéro. Pour ce qui est de la Jaguar et de la Megadrive 32X, vous devriez aussi y trouver votre compte. Bref, y en aura pour tout le monde. En attendant de vous voir au Super Games Show, ou de vous revoir en 1995, "Bonne année" à tous les mordus de jeux vidéo, joueurs acharnés, éditeurs dynamiques et confrères passionnés.

Je vous laisse, j'ai un Ridge Racer PS-X à terminer.

T.S.R.

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Tél. : (1) 41 34 85 00
Fax : (1) 41 34 87 99
Gérants: Christian Leveneur, Pierre Sissmann. Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Pierre Sissmann. Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef adjoint: Jean-François Morisse (TSR)
Direction Artistique: Alain Langlois
Maquette : Linos, Djima Merah, Olivier Revenu, Corinne Bismuth, Mic Dax (pour ses fabuleuses publicités)
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Illustrateur : MYKAÏA, KENDY TY
Publicité : Isabelle Weill
Tests : Olivier Prezeau, Grégoire Helot (GREG), Nini Nourdine (TRAZOM). Janssens Benjamin (JUDGE DREDD), Julien Minier (GEANT VERT Jr)
Trucs & astuces : Tonton Stéph'
Correspondant au JAPON : Kagotani Christophe
Correspondant UK : Derek Dela Fuente
Abonnement Téléphone : (1) 44 89 44 89
Ventes : EDIVENTE, n° vert : 05 38 40 10.
Photogravure : Compo imprim, SLI, Intégraal, Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant
Distribution : Transport Presse.
Ce numéro comporte un encart d'abonnement jeté à l'intérieur du magazine.

Commission paritaire N° 73360.
Dépôt légal à parution.
Abonnement Belgique voir p7.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 Chaussée Romaine - 1800 Koningslo/Vilvoorde - Belgique
N° Bancaire :210-0980879-67
JOYPAD: 1 an (11 n°) 1 490 FB
Illustration de couv. LE ROI LION © Disney

JOYPAD : QUI SONT-ILS, QUE FONT-ILS ?

1 - BENJI DIT "JUDGE DREDD" :
Notre juge national n'aime pas les "faux-jeux" et tout ce qui sent le réchauffé. Justicier entre tous, il déteste que les joueurs se fassent escroquer. Impitoyable, incorruptible, allergique au camembert de Greg et toujours souriant, Judge Dredd n'a qu'une devise : "To Serve and Protect". Sans pitié, Judge Dredd terrorise les éditeurs de jeux. Vous voulez des noms ? Sorry, la liste est secrète.

2 - TRAZOM
Lorsqu'il ne se tient pas la glotte, Trazom teste des jeux vidéo. Tester, pour lui, ça signifie terminer le jeu en un temps record. La Formule 1, ça le travaille beaucoup. Tout doit être terminé en un temps record. En ce moment, Traz termine le numéro 58 de Joypad...

3 - YURIKO
Une japonaise à Joypad ?!? Enfin, presque ! Yuriko vient à 50 % du pays de Sega, Nintendo et Sony. Autant dire qu'elle en connaît un rayon. D'ailleurs, elle ne manque jamais de nous faire partager son savoir encyclopédique. Bavarde ? Non, pas du tout...

4 - KENDY
Kendy dessine. C'est sa vie. Non, je ne dis pas "c'est sa vie" pour dire c'est son problème, je dis "c'est sa vie" pour dire que c'est sa passion. Vous me suivez ? Spécialiste de Street Fighter II en Co, Kendy excelle aussi dans la réalisation de dessins... comment dire ? euh... "hot" ???

5 - LINOS
Linos est l'ami des ménestrels et des troubadours Franck Zappa, Art of Noise, Andrian Belew et Sakamoto. Lorsqu'il ne joue pas du luth, et qu'il n'enfile pas son collant vert et jaune (fort délicat à mettre, car le costume est étroit, le bougre !), Linos et toute son équipe de baladins (Coco, Djima et Olivier) nous font un Joypad tout beau et plein de couleurs. Le rêve de Linos : faire un Joypad avec, en cadeau, une cassette de ces musiciens médiévaux.

6 - GREG
Si vous avez suivi notre grande saga intitulée "Vous aussi, devenez un... Greg", vous connaissez d'ores et déjà tout de notre héros masqué mangeur de camembert. Les cheveux dans le vent à la mode des meilleurs héros de jeu vidéo, le regard aussi fier que vif, Greg s'investit vraiment à fond dans son travail de testeur. La preuve : au moment où je suis en train d'écrire ces quelques lignes, Greg fait une onzième partie Final Fantasy III, "histoire de voir si j'ai rien loupé", comme il dit.

7 - STEF
Toute l'équipe de Joypad doit respect et obéissance à notre doyen national qu'est Stéphane. Notre astucieux aîné est aussi notre technicien de service. C'est-à-dire qu'il répare toutes nos machines lorsqu'elles ne fonctionnent plus. C'est pour ça qu'ici, tout marche très bien. Les ordinateurs, les consoles, les souris, les claviers... Grr^ace à Stefff, ?;? tou t marge impecvv...

8 - OLIVIER
Olivier est un être un peu à part. En effet, il est intelligent. Je sais, au début ça surprend. Moi aussi, je ne m'y attendais pas. On ne dirait pas comme ça, il n'a l'air de rien. À la rigueur, d'un mécréant ou d'un ribaud, mais rien de plus. Lorsqu'on le voit s'esbanoier dans les vergers en fleurs, on se dit que c'est la nature qui l'inspire. Sans doute est-ce pour cela qu'il se fait parfois passer pour un glorieux membre de l'Éducation Nationale ?

9 - T.S.R.
La question que tout le monde ou presque se pose est la suivante : que signifient ces trois lettres ? Lorsque l'on pose la question à l'intéressé, il vous regarde d'un air étonné et vous répond sur un ton qui empeste l'évidence, que ces trois lettres sont en fait les initiales de son nom. Et dire qu'il faut faire des études de littérature vachement poussées pour en arriver là ! Preuve, s'il en était besoin, que la folie frappe à tous les âges.







Stunt Race FX™
Avec STUNT RACE FX, bienvenue dans la quatrième dimension. Le microprocesseur SUPER FX intégré au soft STUNT RACE FX permet une fabuleuse gestion des effets 3 D qui dote les 4 bolides d'une vraie personnalité leur permettant d'accomplir tous les délires possibles et inimaginables qui vous passeront par la tête. Pour visualiser cette course folle vous disposerez de 4 perspectives (vue rapprochée du véhicule, éloignée du véhicule, du cockpit et panoramique).Un bon conseil, avant de prendre la route, attachez vos ceintures, ce jeu n'est pas pour les amateurs.
Nintendo
Stunt Race FX
SUPER NINTENDO
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
60
0'00"00
REST
DAMAGE
SPEED
RANK
SPEED
DAMAGE
BEST
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
3615 Nintendo
(1,27 F/mn)

REVUE de presse

Pour Noël, vous hésitez. Vous ne savez plus que faire ni que choisir. Cette année, allez-vous renouveler votre abonnement au "Monde", aux "Échos", à "La Gazette Ardéchoise", au "Paysan Morbihannais", à l'"Écho Républicain de Chartres" ou bien à "La Vie des Agences Bancaires" ? Ces interrogations vous font souffrir, nous le savons. C'est pourquoi, n'écoutant que notre courage, nous avons décidé, ici, à la rédaction, de nous abonner à tous ces journaux. Et de les lire ! Ainsi, nous pourrons vous en livrer chaque mois le meilleur et le pire. Au départ, on voulait appeler ça "La cuisine au beurre" ou "La peinture à l'huile", mais finalement, comme on a l'esprit pratique et logique, on a choisi "La revue de presse" (cherchez pas à comprendre, moi-même ça me dépasse !). Bref, tout ça finalement pour vous dire qu'à Noël, c'est sans conteste un abonnement à Joypad qu'il vous faut ! Un point c'est tout !

JOHNATHAN HART

"Il est certains marchés qui véhiculent autour d'eux tout un imaginaire, déchaînent les passions et donnent libre cours à des discussions où l'on confond le plus souvent la part du rêve et celle de la réalité. Annoncés comme étant porteurs d'un avenir, ils suscitent à leurs balbutiements un engouement immodéré, avant d'être immolés par ceux qui les avaient portés aux nues. Le cas du multimédia n'est pas isolé. (...) Beaucoup de monde se réclame du multimédia, mais quand on interroge autour de soi, très peu de personnes sont capables d'en donner une définition simple et correcte (voir lexique). (...)
Lexique (...)
Multimédia : adjectif (1980). Qui concerne plusieurs médias : qui est diffusé par plusieurs médias."

"Market", 30 septembre 1994, Eric Shorjian.

Plus fort que le "Petit Robert" et le "Grand Larousse" réunis : j'ai nommé Eric Shorjian. Franchement, avouez, ça c'est de la définition ! C'est un peu comme si on disait : Multi-usage : qui a plusieurs usages, qui sert à faire tout plein de trucs. Super précis ! Ou encore : Multicolore, qui a plusieurs couleurs, qui est comme l'arc-en-ciel. Ou même, pire, Multiplication : qui concerne plusieurs plications ! Attention, il ne faut pas confondre simple et simpliste ! Et encore moins simple et simplet...

"Il y a 50 ans, un ordinateur était gros comme une locomotive, et PC voulait dire parti communiste... aujourd'hui, des millions de messages transitent sur les réseaux et PC veut dire personal computer. (...).
En novembre 1992, à Montgomery County, en Virginie, des appels incessants encombrent le standard du shérif. Au bout du fil, il n'y a personne. Mais devant une pareille insistance, la patrouille se dirige vers la maison, vite repérée, d'où provient l'alerte. (...) Ils passent par une fenêtre pour surprendre un voleur ou un éventuel assassin, mais non, pas un chat. Qui donc a téléphoné ? Une tomate. Oubliée sur le répondeur, elle avait pourri et perdait son jus sur le composant électrique de l'appareil, lequel avait court-circuité, et, devenu fou, déclenchait sans cesse le numéro du poste de police gardé en mémoire."

"Actuel", octobre-novembre 1994, Léon Mercadet et les Virtualistes.

Une fois encore, "Actuel" nous sert un dossier consacré au Cyber, aux univers virtuels, au multimédia et à Internet. Tout cela a vraiment un arrière-goût de réchauffé. Pourtant, au fil des 48 pages de ce numéro, on pourra trouver quelques anecdotes amusantes, mais surtout un ensemble de réflexions, souvent intéressantes, sur les relations entre le pouvoir, l'informatique et plus généralement l'information. À lire tout de même avec une boîte d'aspirines à portée de la main...

"Le temps des cow-boys et des indiens est fini : les principaux magasins de jouets américains retirent toute une catégorie d'armes de ses rayons. Car le jeu des gendarmes et des voleurs s'avère trop sérieux : il a coûté la vie à un enfant de 13 ans le mois dernier dans un immeuble de Brooklyn quand un policier prit son jouet pour un vrai fusil d'assaut. (...) Aussi le geste des distributeurs est-il bien perçu par l'opinion. Les fabricants sont moins ravis. Certains crient à l'hypocrisie (...). Et de faire valoir que des jeux électroniques genre Nintendo ou Sega, qui véhiculent des images de violence, représentent des marges de profit trop élevées pour être bannis des rayonnages."

"Le Figaro/L'Aurore", 18 octobre 1994, J.-L. T.

"Pêcher dans sa chambre. Les Japonais Sega et Matsushita sortent prochainement un jeu vidéo de pêche à la ligne virtuelle."

"La Voix du Nord",

Les marchands d'armes en plastique valent bien les vrais fabricants de canons lorsqu'il s'agit de rejeter les fautes sur les autres. C'est vrai qu'il est pratique de se donner bonne conscience en accusant les jeux vidéo dès qu'un problème de violence surgit. Mais c'est aussi et surtout très facile. Trop. C'est un peu comme si on accusait Daytona USA d'être responsable des accidents de la route ! Quand ce n'est pas au cinéma qu'on s'en prend dès que deux ou trois jeunes montent dans un taxi sans payer à Paris, ce sont les jeux vidéo que l'on cloue au pilori ! Et les clous plantés dans les mains, même si ça a permis à un grand maigre aux cheveux longs de devenir célèbre, ça fait quand même un peu mal. Il serait peut-être temps que l'on trouve de nouveaux boucs émissaires... Les fabricants d'armes en plastique par exemple !

"Le Compact Disc ou C.D mis au point par Sony et Philips, le C.D. est le premier d'une longue liste (...). Le principe de base d'un CD est d'avoir des informations binaires gravées sous forme de cuvettes (...)."

"Génération Multimédia", septembre 1994, F.G.

C.D, C.D. ou CD : il faudrait que les correcteurs d'orthographe de Génération Multimédia se mettent d'accord ! Tant qu'ils y sont, pourquoi ne pas écrire Cd, cd, C.d, cD., c.d., C?D... ? Au moins, dans le lot, ils sont sûrs d'avoir bon quelque part ! Bon, ne soillont pâ de meauvèze foit, cé vré kissi oci ont fé dal phôttes canthon aikry, mé öh mouain hont se mais tousse d'akor havent pour fère lai maimme !

"Aujourd'hui, avec la complicité du compact disc et la prouesse technologique que constitue notamment la possibilité d'agir en prise directe avec les organes sensoriels de l'individu (la vue, l'ouïe mais aussi le toucher grâce aux gants tactiles), des univers invraisemblables (...) lanceront de très séduisantes invitations au voyage."

"Taktik Hebdo", 5 octobre 1994, Samy Nakache.

Écoute Samy, je suis désolé de te décevoir, mais le fait de voir, d'entendre et de toucher n'est pas vraiment une prouesse technologique... Tu ne le savais peut-être pas, mais ça fait des années (un bon paquet même !) que l'homme est comme ça. Si, si, je t'assure ! Et attention, tiens-toi bien Samy, nous pouvons aussi sentir les odeurs avec notre nez et goûter un tas de choses avec notre bouche (je fais simple pour que tu comprennes bien). Essaye donc ! Grâce à ta tête qui contient un cerveau, tu peux demander à l'un de tes doigts de bouger. Vas-y Samy... C'est fait, il a bougé ? Bien, maintenant, mets ton doigt devant tes yeux. Miracle : tu le vois ! C'est fort, mais ce n'est pas tout. Avec ton doigt, tape sur ton oreille. Surprise : tu entends. Épatant, non ? Continuons. Tu vas maintenant bouger un autre doigt de ton autre main. Allez, Samy, un effort. Colle tes deux doigts ensemble. Ils se touchent, ils se frottent et, oh miracle : tu les sens ! C'est ça le toucher, même sans gant tactile. De plus en plus fort ! Tu vas maintenant placer l'un de tes doigts sous ton nez et renifler un peu comme quand tu as la goutte au nez, mais pas de mouchoir en poche (ni en papier). Ton doigt a une odeur et tu la sens ! Balaise, Samy ! Enfin (tu vois, tu arrives au bout de tes peines, tu vas bientôt pouvoir dormir un peu pour te remettre de toutes ces émotions), si tu mets ce doigt dans ta bouche, tu en découvriras le goût (plus ou moins agréable selon l'endroit où tu as laissé traîner tes mains avant de te prêter à ce petit exercice). Tu en as la preuve, Samy, agir sur les organes sensoriels d'un individu n'est pas une prouesse technologique en soi (si tu n'es toujours pas convaincu, recommence l'expérience avec tes pieds). Ce qui, par contre, peut en être une (de performance), c'est qu'une machine entre en interaction avec certains de nos sens (bien qu'une machine produisant des images n'impressionne plus grand monde depuis que les frères Lumière ont inventé le cinéma, il y a cent ans...). À s'extasier à tout bout de champ sur le multimédia, les univers virtuels et les capacités des machines, on en oublie parfois que le plus surprenant des personnages animés en 3D et en relief, avec de superbes effets de texture, des mouvements hyper fluides, des capacités de raisonnement pointues et une certaine forme d'intelligence, c'est... l'Homme !

"Philips se donne un an pour imposer son disque compact interactif. (...) "Il faut que le parc de lecteurs installés dans le monde atteigne le million d'unités à la fin de l'année", estime Jean-Claude Larue, président de Philips Média Publishing Europe. Sacré pari : il n'est actuellement que de 400 000. Le temps presse. (...) Le prix des PC est en chute libre et les nouvelles consoles de jeux que les Japonais concoctent (...) seront plus puissantes et sauront, elles aussi, offrir ce "plus" décisif en la matière, la troisième dimension. Pis, Sony se lance aussi dans la bataille avec sa console PlayStation. "La fenêtre tir de Philips n'est même pas d'une année", analyse Juan Hoguet, responsable des produits techniques de la Fnac."

"Le Nouvel Économiste", 7 octobre 1994, Christine Beaudelaire et Véronique Dumont.

> **"Et de faire valoir que des jeux électroniques genre Nintendo ou Sega, qui véhiculent des images de violence, représentent des marges de profit trop élevées pour être bannis des rayonnages."**
>
> **"Le Figaro/L'Aurore"**

En voulant faire de son CD-I autre chose qu'une console de jeu, Philips a peut-être fait une erreur. Son positionnement sur un marché plus culturel et familial que ludique lui a coûté beaucoup d'argent. Comme l'explique l'article, si Philips ne parvient pas à vendre suffisamment de CD-I, il ne parviendra pas à rembourser le 1,5 million que lui a coûté le développement de cette machine. Et si, pour l'heure, Philips continue de vendre en France comme aux États-Unis sa console avec une encyclopédie sur CD, ce sont désormais les jeunes de 7 à 17 ans que la firme néerlandaise s'efforce de conquérir en proposant, par exemple, une superbe version de The 7th Guest sur CD-I. En outre, Philips crée ses propres structures de programmation. Pourtant, le chiffre de un million de consoles installées semble difficile à atteindre à moins que Philips ne se décide à baisser ses prix... La légende prétend qu'un mois après sa mise en vente, il ne s'était vendu que 13 CD-I en France. Depuis, les ventes ont augmenté, sans jamais atteindre les objectifs de Philips. Quand on sait que plus de la moitié des meilleures ventes concernent des CD-I d'images érotiques, on comprend qu'il était temps que la marque change de tactique et oublie définitivement l'idée d'un CD-I culturel pour toute la famille... !

"Pêcher dans sa chambre. Les Japonais Sega et Matsushita sortent prochainement un jeu vidéo de pêche à la ligne virtuelle. Il suffira d'une télé, d'un magnétoscope et d'un logiciel qui transmet la tension de votre poignet en images."

"La Voix du Nord", 28 septembre 1994.

J'aimerais bien comprendre comment un logiciel peut "transmettre la tension de mon poignet en images"... ??? Alors, je m'accroche la cartouche autour du bras ? Je fais prendre ma tension par une belle infirmière nue sous sa blouse et je la rentre dans l'ordinateur (ma tension, pas la belle infirmière, elle, je la garde si jamais je ne pêche que des morues ou des thons avec ce jeu) ? Je glisse le bras directement dans le lecteur ? Je deviens fou en essayant de comprendre et je mets le feu au bidule, au truc, à la chose, au bazar, au souk et au reste ? Je vais directement en prison sans passer par la case départ et sans toucher 20 000 francs ? Je prends mes pastilles et tout ira mieux ? Non, je reste calme et je cherche à comprendre. En réalité, ce jeu a été conçu par le Centre Technique des Pêcheries de Kochi, au Japon. Son principe est simple : comme à la pêche, vous tenez une canne (Ah, fait la foule ! C'était donc ça le truc !). Face à vous, un écran bleu, rempli "d'eau virtuelle" dans laquelle nage un "poisson virtuel". C'est un petit film (d'où l'utilité du magnétoscope mentionné dans l'article) où l'on voit un poisson mordre à un hameçon (rien que de très normal finalement). Vous avez alors dix secondes pour "ferrer" le poisson, sinon l'image se fige. En fait, votre canne à pêche n'est pas vraiment reliée au poisson qui est dans la télé (étonnant, non ?), mais à un système hydraulique compliqué qui va calculer la force de votre coup de poignet et déterminer s'il est assez fort pour faire sortir le poisson de l'eau. C'est encombrant, c'est plutôt laid, c'est vraiment répétitif, mais c'est virtuel. Et l'intérêt, me direz-vous ? Il est aussi virtuel...

"Les deux géants du secteur des jeux vidéo, Nintendo et Sega, ont passé un accord concernant l'utilisation des modems XBAND de la société américaine Catapult Entertainment. Ces modems, qui pourront être intégrés aux consoles, permettront de jouer en réseau et de bénéficier d'un service de courrier électronique."

"The Wall Street Journal", 10 septembre 1994.

Ce réseau, géré par la société californienne Catapult, permettra aux abonnés de jouer ensemble, de participer à des tournois, d'accéder à des bases de données et d'entrer dans une messagerie. Le modem XBand fonctionnera sur les consoles Genesis 16 bits de Sega. En outre, les parents de joueurs impénitents pourront contrôler et limiter l'accès au réseau. Les premiers tests ont débuté en novembre dans cinq grandes villes américaines. Le modem sera mis en vente pour les fêtes de Noël... aux États-Unis.

"Tout passager Virgin (en long courrier) a l'œil vissé sur un écran incorporé dans le dossier du voisin de devant, où s'incrustent, au choix, 10 jeux Nintendo, un plan de vol, un télé-achat hors douane, 4 films de cinéma (8 en upper), 6 chaînes à thème et même de la roulette et du black jack en vidéo ! (...) Et si le passager a envie de se délasser les doigts crispés par la télécommande, il appelle Jane Breeden, masseuse de bord qui peut également lui faire les ongles ou lui triturer le cou...".

"Challenges", octobre 1994, Stephen Duke.

Les sièges des avions vont bientôt avoir autant d'écrans, de boutons et de manettes que le tableau de bord des avions eux-mêmes. Jouer à Flight Simulator calé dans le fauteuil d'un Boing survolant l'Atlantique : le pied ! Espérons juste que le voyage ne soit pas gâché par un pilote préférant, lui aussi, jouer... !

"T(...)a m(...)èr(...)e en (....)s(....)ho(...)r(...)t sur (...)la (...)ba(...)n(...)qui(...)s(...)e."

"Libération", 24 octobre 1994

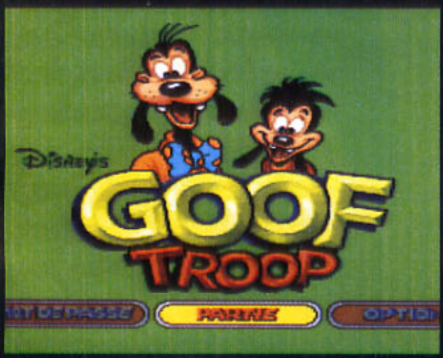
Décidément, ils le remplissent vraiment avec n'importe quoi, leur nouveau Libé !

Les plus grands héros
de Disney sont maintenant sur
toutes les consoles Nintendo.

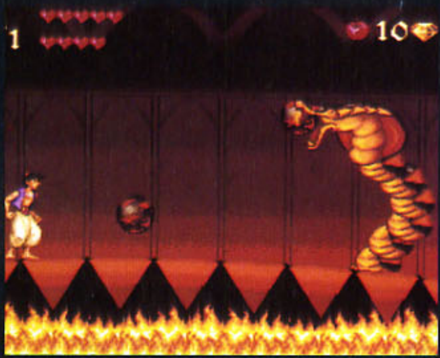


Seras-tu à la hauteur de ces légendes du dessin animé ?

Toi seul pourras les mener au terme de leurs aventures périlleuses. Tu retrouveras Tic et Tac sur NES dans **Rescue Rangers 2**, Picsou sur NES et Gameboy dans **Ducktales 2**, MysterMask également sur NES et Gameboy dans **Darkwing Duck**, la Bande à Dingo sur Super Nintendo dans **Goof Troop**, et enfin **Aladdin** sur Super Nintendo. Alors joue et tâche de faire en sorte que tout se termine aussi bien que dans un film Disney...



Goof Troop



Aladdin



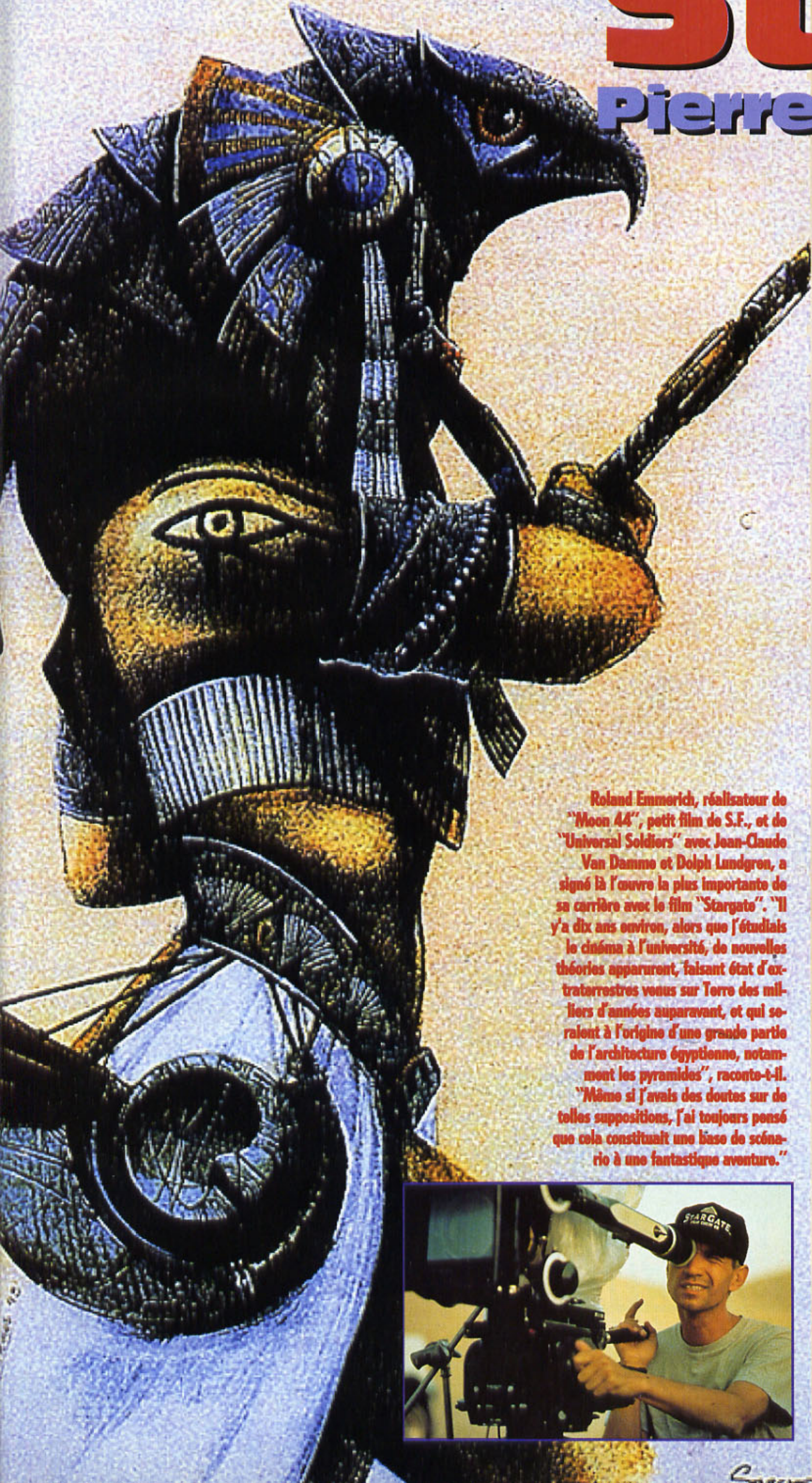
Rescue Rangers 2

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Disney
SOFTWARE

Starg

Pierre de Rosett



Roland Emmerich, réalisateur de "Moon 44", petit film de S.F., et de "Universal Soldiers" avec Jean-Claude Van Damme et Dolph Lundgren, a signé là l'œuvre la plus importante de sa carrière avec le film "Stargate". "Il y'a dix ans environ, alors que j'étudiais le cinéma à l'université, de nouvelles théories apparurent, faisant état d'extraterrestres venus sur Terre des milliers d'années auparavant, et qui seraient à l'origine d'une grande partie de l'architecture égyptienne, notamment les pyramides", raconte-t-il. "Même si j'avais des doutes sur de telles suppositions, j'ai toujours pensé que cela constituait une base de scénario à une fantastique aventure."

Quel archéologue n'a pas rêvé de percer un jour le mystère des trois grandes pyramides d'Égypte ? Malgré les recherches et les efforts de nombreux égyptologues passionnés, Chéops, Chephren et Mykerinos conservent jalousement leur secret. Figurant parmi les Sept Merveilles du Monde, ces monuments se dressent depuis des éons, immuables, sur le territoire des pharaons. Source intarissable pour l'imagination humaine, elles ont inspiré, près de quatre mille ans après leur construction, le réalisateur Roland Emmerich ("Moon 44" et "Universal Soldiers"), co-scénariste du blockbuster américain "Stargate". Kurt Russell (le Wyatt Earp de "Tombstone"), James Spader (un méchant loup à croquer dans "Wolf") et Jaye Davidson (le travesti nominé de "The Crying Game") y tiennent les rôles principaux, au milieu des dunes, sous le soleil de plomb du désert d'Arizona où le film a été tourné. Naturellement, un éditeur de jeux vidéo, Acclaim en l'occurrence, s'est empressé de racheter les droits pour une adaptation sur console. De la fresque avec 1 500 figurants aux routines de programmation sur console 16 bits, voici un petit aperçu de ce qui s'annonce d'ores et déjà comme un immense succès commercial pour le début de l'année 95.

gate,

e des années 90

Le colonel Jack O'Neil (Kurt Russell) et ses troupes d'élite. Un personnage pour qui la fin justifie les moyens.



Depuis des lustres, l'origine des pyramides laisse perplexes les plus éminents spécialistes en égyptologie. Plusieurs hypothèses tentent de résoudre cette énigme d'une ère révolue. Certains affirment qu'il s'agit de tombeaux royaux, d'autres, d'un exercice de géométrie dans l'espace, d'un observatoire astronomique, d'une construction pour donner du travail aux ouvriers agricoles pendant les crues... L'observateur crédule pioche, sans savoir vraiment, parmi les suppositions qui lui semblent les plus probables. On a même parlé d'un "pouvoir de la pyramide", une force spéciale venant de ses proportions et de son orientation face au nord magnétique. La nourriture s'y dessècherait sans s'y corrompre et les lames de rasoir s'y affûteraient toutes seules. Affabulation ou non, une chose est sûre : nul ne peut nier la fascination qu'exercent ces amas de plusieurs millions de tonnes de pierre, le plus ancien datant de 2650 avant Jésus-Christ (pyramide de Djoser). Pour en revenir à la genèse de l'œuvre de Roland Emmerich, l'idée lui est venue, alors qu'il était étudiant dans la section "cinéma" à l'université. Vers le milieu des années 80, une vague de théories concernant l'origine des grandes pyramides vint s'ajouter à celles déjà élaborées. Sans réel fondement, ces théories répondaient comme un écho au nouvel engouement dont faisaient preuve les populations pour d'éventuelles formes de vie sur une autre planète. Une civilisation extraterrestre aurait ainsi influencé les Égyptiens, entre 3300 et 330 av. J.-C. Il n'en fallut pas plus à Roland Emmerich pour se transformer en scribe de la fin du XXe siècle. Le concept de Stargate venait de germer dans cet esprit jeune et créatif ...

L'affiche prévue pour le film. Sorti il y a plus d'un mois aux States, Stargate a déjà séduit un bon nombre d'Américains, en attendant d'envahir les salles obscures de l'Hexagone, dans le courant du mois de février 1995.



Râ, source du *ba*, âme du monde et de tous les êtres

Dans le film, la Stargate (littéralement "porte vers les étoiles") est symbolisée par un énorme anneau couvert de runes et de hiéroglyphes. Découvert en 1928 sous quelques tonnes de sable égyptien, près de la pyramide de Giza, personne ne parvint à déchiffrer les écritures sculptées sur l'étrange objet. Cinquante-cinq ans plus tard, Daniel Jackson (James Spader), égyptologue de renom, est mis dans le secret du "Projet Giza" dont l'initiative revient à l'armée et son représentant, le Colonel Jack O'Neil (Kurt Russell). Après une étude poussée du matériau, Jackson décode les symboles et découvre, ahuri, leur signification. Les mots gravés sur l'anneau sont en fait des schémas de constellations. La Stargate serait donc une porte sur un monde parallèle, ce qui corroborerait l'hypothèse d'une entité alien venue sur Terre à l'époque des pharaons. Comment vérifier une telle supposition, si ce n'est en prenant rendez-vous avec l'inconnu ? Malgré les réticences du colonel O'Neil, Jackson parvient à s'inclure dans l'expédition et s'engouffre dans le vortex en compagnie de marines équipés de l'arsenal le plus moderne. La terre sur laquelle ils posent les pieds est aride et désertique. Le paysage se compose de dunes à perte de vue. Pourtant, les trois lunes présentes dans le ciel prouvent à la troupe que l'opération a réussi. Ne pouvant dévoiler davantage le scénario, le cinéphile devra laisser libre cours à son imagination quant à la suite des événements, et attendre la sortie du film, prévue après la Saint-Sylvestre en France. Quelques indices toutefois : la planète que découvrent Jackson et O'Neil en même temps que le spectateur, porte le doux nom d'Abydos. Son souverain n'est autre que le dieu mythique Râ (Jaye Davidson), supposé gouverner l'univers du haut du ciel dans la religion égyptienne. L'histoire prend une

En 1928, un gigantesque anneau couvert de hiéroglyphes indéchiffrables est extrait du désert égyptien, à quelques kilomètres de la pyramide de Giza...



Râ (Jaye Davidson) est un dieu vivant qui tyrannise le peuple d'Abydos. Il cherchera à tirer profit de Daniel Jackson et finira par le r..CENSURÉ..r.





tournure dramatique au moment où Jack O'Neil dévoile ses vraies motivations. Car, comme il fallait s'y attendre, les intérêts scientifiques et militaires divergent. Mais quels sont-ils au fond ? Il y est aussi question d'amour et de résurrection. Quant à Râ, il joue le rôle d'une déité conquérante. Autant d'arguments qui laissent présager d'un long métrage de qualité. Une affaire à suivre de près ...









Le palais de Râ. Aucun studio ne paraissait suffisamment grand pour abriter la salle du trône du dieu égyptien. Si bien que le décor fut construit dans une caverne en forme de dome, à Long Beach, en Californie. Pour donner une idée, cette pièce mesure 90 mètres de long et 18 mètres de large pour une hauteur de12 mètres !

Copyright Le Studio Canal+

Plus de 1 500 figurants, des effets spéciaux étonnants, des décors grandioses, de nombreuses scènes en extérieur et une équipe d'acteurs et de tournage hors-pair sont les ingrédients de cette recette dont le résultat avoisine les 119 minutes à l'écran. La société Le Studio Canal+, branche américaine du groupe qui détient les droits en Europe, a fortement contribué à la mise sur pied de ce projet dont le budget s'élève à 55 millions de dollars. Une somme d'argent conséquente que Roland Emmerich a su utiliser à bon escient. En tant que réalisateur émérite, il a dû faire preuve d'audace et de créativité pour monter de toute pièce, avec l'aide de son ami Dean Devlin, acteur de "Moon 44", cette super production. À commencer par le pouvoir de l'anneau qu'il a fallu rendre crédible au possible au même titre que la confection dans les moindres détails de la ville de Nagada, sur la planète Abydos, avec ses palais grandeur nature, ses citoyens en costume, ses coutumes, son langage proche de l'égyptien d'antan, ses dieux dotés de pouvoirs fabuleux et dévastateurs ... Un travail de longue haleine surveillé de près par l'astre solaire dans le paysage désertique et surchauffé de Yuma, en Arizona. Pour les besoins du film, afin d'acheminer le matériel requis sur le lieu de tournage, une substance appelée "Geoweb" fut même employée pour per-





La Belle, prénommée Sha'uri (Mili Avital), superbe actrice israëlienne ...





... et Le Bête, un animal créé de toute pièce pour les besoins du film. Un choix difficile pour Daniel Jackson (James Spader), le scientifique de l'histoire



L'action de Stargate, le jeu, se situe sur la planète Abydos. Le colonel Jack O'Neil, et, accessoirement, l'égyptologue Daniel Jackson, se retrouvent dans ce monde hostile dirigé par un dieu puissant, Râ. Leur objectif est de contrer ses agissements ainsi que ceux d'autres divinités telles que Horus ou Anubis. Suivant un scrolling multidirectionnel, les personnages sautent de dune en dune, de plate-forme en plate-forme, arme au poing. Un produit Acclaim dont nous reparlerons dès la rentrée. (En attendant, bonne année ! ND Benji)







mettre à l'équipe de progresser dans les dunes. Cette matière qui, une fois posée sur le sable et humidifiée, se transforme en route praticable, fut utilisé lors de l'opération "Desert Storm" dans le Golf. Mettre sur pellicule un long métrage dans le désert comporte de multiples contraintes comme le réapprovisionnement en eau des figurants, le changement de place des dunes pendant la journée, les traces de pas dans le sable à effacer constamment, les insectes, etc. Nul doute que l'adaptation sur cartouche fut moins périlleuse.

Les routines d'Alien 3

Ceux que le jeu d'action-aventure Alien 3 sur Megadrive et plus encore sur Super Nintendo avait séduits, seront forcément heureux d'apprendre que l'adaptation de Stargate reprend le même principe. Bien que n'ayant vu que très peu d'images du soft, on sait déjà que le joueur incarne le colonel Jack O'Neil au travers de plusieurs missions. Les graphismes, lumineux, comprennent de très nombreuses images digitalisées tirées du film. Grâce aux voix digits et aux effets spéciaux (au moins un niveau en mode sept), le joueur se retrouve plongé au cœur d'une aventure mouvementée dont les ennemis se nomment, entre autres, Horus, Sekhmet et Râ. Nous ne savons pas, à l'heure qu'il est, si les séquences de morphing du Dieu Soleil présentes dans le film ont été incluses dans la cartouche, dont le nombre total de mégas devrait avoisiner 24. Sam Goldberg, vice-président du marketing chez Acclaim US, est persuadé que le jeu Stargate "sera l'un des jeux les plus plébiscités, en réponse à un film de qualité, pendant les vacances de fin d'année aux États-Unis". La promotion du produit outre-Atlantique a déjà débuté avec l'arrivée sur le marché du jouet de figurines dans le style Star Wars. Pour notre part, nous attendons avec impatience que le réprésentant de l'éditeur en France vienne faire la démonstration de ce produit sous licence qui, a priori, devrait bénéficier de toute notre attention...

Post scriptum : Pour ceux qui souhaiteraient en savoir plus sur le déroulement et les conditions de tournage, un CD-Rom édité par Compton's New Media retrace l'aventure au travers d'un "making of" du film.

dossier réalisé par BENJI

TOUTES LES ILLUSTRATIONS SONT LE STUDIO CANAL+


STREET RACER
C'est rapide,
c'est fou et plein de punch, c'est le
premier jeu de course et de baston
4 joueurs, c'est STREET RACER™ !
• 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
• 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
• Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un "football" et un "playback" !
• 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
• un mode "4 joueurs" hyper excitant !
LUDI GAMES
36.15 LUDI GAMES
SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45
vivid image
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
JOUE ET GAGNE AU 36 68 68 77 (2,19 F la minute)



... LE PERMIS A
À POINGS !

reportage

50 milli

de joueurs: que choisir?

Depuis tout petit, je rêve de découvrir la graine qui fera germer le premier "arbre à billets" sur le sol terrestre. Ce songe fait partie, je crois, des fantasmes de bon nombre d'entre nous. Le rectangle de papier avec la tronche de Pascal attire plus la convoitise que la sympathie (quoique?), et c'est compréhensible. Mon cochon-tirelire Groin peut en témoigner. Mais, revenons à nos cochons... euh, moutons ! Noël approche et la multitude de nouveaux produits (soft et hardware) qui s'apprête à inonder le marché, à des prix très différents les uns des autres, risque d'en désorienter plus d'un. Concernant les consoles "next generation" ou "next level" comme dirait Sega, le choix s'avère difficile. Le Mega 32-X sort ce mois-ci et vient concurrencer, dans une certaine mesure, la Jaguar d'Atari. Que faut-il acheter ? Dilemme : faut-il se ruer sur l'une ou l'autre ou attendre la venue de la PS-X de Sony, la Saturn de Sega ou encore de l'Ultra-64 de Nintendo ? Reprenant le principe du célèbre mag "50 Millions de Consommateurs", voici un petit comparatif pour y voir plus clair.



Saturn de Sega - 2 processeurs 32 bits RISC ; palette de 16,7 millions de couleurs ; gestion de 240 000 polygones par seconde ; son qualité CD audio ; port cartouche et lecteur CD-ROM double vitesse intégrés. Trois titres phares : Virtua Fighters, Daytona USA et Panzer Dragon. Prix : entre 36 000 et 44 000 yens (autour de 3 000 F TTC). Disponibilité : 22 novembre 1994 au Japon.

Gadget ou bête fauve ?

Commençons par ce qui existe déjà sur le marché : le Mega 32-X et la Jaguar. Comment comparer une console à part entière et un simple périphérique conçu pour faire patienter Européens et Américains, demanderez-vous ? La réponse tient en ces mots : nous n'avons pas le choix. Contre toute attente, Atari et Sega sont les deux seuls constructeurs à s'intéresser au vieux continent, et à l'Hexagone en particulier, en cette fin d'année 1994. Le 24 décembre au soir, le hit "Petit Papa Noël" du défunt Tino Rossi sera chanté en deux langues, celle de monsieur 16-32 et de madame 64 - "non, je ne suis pas un numéro !". Pour la modique somme de 1 490 F TTC, vous aurez le loisir de vous exercer sur des hits au titre racoleur tels que Doom, Virtua Racing et Star Wars Arcade. Oui, mais ! Comment parviendrez-vous à vous délecter de jeux à la réalisation moyenne ? (Et toc !) En parcourant le précédent numéro de Joypad, vous aurez sûrement conclu que, malgré d'énormes capacités théoriques (2 processeurs 32 bits Risc tournant chacun à 23 MHz, gestion de 50 000 polygones par seconde et affichage de plus de 32 000 couleurs simultanément à l'écran), le résultat laisse sceptique. Doom, Star Wars ou Virtua Deluxe n'ont étonné personne. Le principal défaut : le manque de couleur. Quant à l'intérêt de deux jeux sur trois, il apparaît comme plus que limité, d'autant que les polygones sont toujours plus ou moins grossiers.

Jaguar d'Atari - 1 multi-processeurs 64 bits RISC ; gestion de 106 MB par seconde ; palette de 16,7 millions de couleurs ; son qualité CD audio (44 KHz); port cartouche et possibilité de greffe d'un lecteur CD-ROM double vitesse. Trois titres phares : Alien vs Predator, Doom et Rayman. Prix : 2 490 F TTC.

Et le caillou noir à 2 490 F TTC fourni avec un jeu ?

La Jaguar, première console 64 bits jamais créée, présente d'autres attraits que le Mega 32-X. Sa puissance de calculs et sa rapidité de gestion de tout ce qui s'affiche à l'écran n'ont jusqu'à présent pas encore été égalés. Quel dommage que quatre, voire cinq jeux seulement, retiennent l'attention du joueur ! Oublions Crescent Galaxy, Cybermorph et Dino Dudes. Que reste-t-il ? Wol-

ons



Neo-Geo CD 1 & 2 de SNK - Trois titre phares : Samouraï Shodown, King of Fighters '94 et View Point ; processeur Z80A-68000 ; palette de couleurs 65536 maximum ; son stéréo, Prix : 50 000 yens environ (autour de 4 000 F TTC). Disponibilité : septembre 1994 au Japon.

Ultra 64 - Trois titres phares : Doom, Killer Instinct, Cruise'n USA. 100 000 polygones/seconde ; processeur 64 bits (100 MHz) ; son qualité CD (44,1 MHz). Prix : 250 $ environ (soit 1 500 F environ). Disponibilité : fin 1995.



Ba-X - Trois titres phares : Dragon Ball Z, Sailor Moon, SD Gundam ; lecteur CD-ROM double vitesse. Prix : 1 490 F. Disponibilité : d'ores et déjà dispo au Japon, pas prévue pour Europe.

FX de Nec - 1 processeur 32 bits RISC ; palette de 16,7 millions de couleurs ; gestion de la vidéo en norme JPEG avec la possibilité d'afficher 30 images par seconde ; son stéréo qualité CD audio (31,9 KHz) ; lecteur CD-ROM double vitesse. Trois titres phares : FX Fighters, Battle Heat et Team Innocent. Prix : .49 800 yens environ (3 000 F environ) Disponibilité : 10 décembre 1994.

fenstein 3-D, fluide, certes, mais sans aucune surprise. Alien vs Predator, tout bonnement génial malgré la lenteur relative de l'action. Doom, compil supposée des Doom I & 2 sur PC, qui risque de dérouter plus d'un. Rayman, jeu de plates-formes hallucinant. Iron Soldier, enfin, qui, au regard du dernier CES de Chicago, est "béton" (dixit TSR le grand voyageur), mais on attend de voir. Question à I 000 balles (vous êtes sur RTL, faites gaffe !) : êtes-vous déterminé à lâcher 2 500F + 500 F en moyenne par jeu, sachant que certains éditeurs de renom comme Océan ont déjà renoncé à sortir des titres prévus de longue date (Lobo, l'adaptation du Comics US, par exemple) ? La raison : l'avenir limité de la machine aux dires de nombreux professionnels de l'industrie des jeux vidéo. Vous voulez une preuve plus tangible, lecteur adoré et Saint-Thomas en herbe ? Lors du dernier Japan Electronic Show se tenant à Tokyo courant octobre, les visiteurs n'ont, à aucun moment, entendu parler de la Jaguar ou du Mega 32-X. Le pôle d'attraction se nommait PS-X et Saturn, deux termes synonymes d'avenir dans le Robert version 1995.

Les grands esprits se rencontrent

Coupons court aux contestations ! Les consoles Nec FX de Nec (évidemment !), BA-X de Bandai et Neo-Geo CD I & 2 s'adressent aux véritables maniaques du paddle, jeunes – voire très jeunes – fans de D.A. interactifs dans le genre animation japonaise, ou encore aux amateurs de jeux d'arcade convertis une fois tous les trois mois sur support CD et dont le temps de chargement permet au joueur d'aller faire un tour au p'tit coin. Il est d'ores et déjà assuré que le gros des troupes optera pour la Saturn de l'ex-Service Games (Sega), la Playstation du géant de l'électronique Sony ou l'Ultra-64 de l'ancienne maison japonaise de cartes à jouer alias Nintendo, l'outsider très attendu. Deux consoles 32 bits (des vraies, cette fois !) plébiscitées par les éditeurs de tous bords (ce n'est apparemment pas le cas de l'Ultra-64) au prix équivalent de 36 000 yens, soit 2 500 F TTC environ. Disponibles fin 1994 au pays du Soleil Levant, la Saturn et la PS-X s'annoncent comme les deux machines leaders du marché au Japon et a fortiori en France dans un futur proche (sorties prévues dans le courant du deuxième semestre 1995). D'autant que les jeux annoncés, d'une qualité qui laisse rêveurs testeurs et lecteurs, devraient avoisiner les 250 F TTC. Alors, que choisir ? Gardez vos économies et attendez, que diable ! L'année 1995 sera l'année des grands bouleversements. L'année 1994, année de transition, est morte. Vive 1995 !

Mega 32-X : Trois titres phares : Doom, Virtua Racing Deluxe et Star Wars Arcade ; 2 processeurs 32 bits RISC 23 MHz/40 MIPS Hitachi ; 50 000 polygones/seconde ; 32 768 couleurs affichables simultanément, 4 MB de Ram additionnelle. Prix : 1 490F. Disponibilité : début décembre en Europe.





Les nouveautés d'abord !
MEGADRIVE & SUPER NINTENDO
STREET RACER
Hyper rapide et délirant, 8 personnages complètement fous, 24 mouvements différents dans 8 décors fabuleux !! Un mode 4 joueurs hyper excitant ! Des heures et des heures de jeu !
HIT
DONKEY KONG COUNTRY
HIT
Le Hit, l'unique, l'incontournable !! Un fabuleux jeu de plateforme réalisé par Nintendo, utilisant au mieux la technologie Silicon Graphics ! Des graphismes et une animation incroyables ! 8 mondes à explorer fourmillant de salles et de passages secrets : soit 50 niveaux au total !
EARTHWORM JIM
Après Aladdin, David Perry frappe encore plus fort !! Sur plus de 20 niveaux aux graphismes étonnants, aidez Jim, le misérable ver de terre à devenir un redoutable guerrier cosmique.
HIT
Exclusif Micromania !!
Le T-Shirt DK GRATUIT*
* Offre détaillée en magasin à partir du 5/12/94 et dans la limite des stocks disponibles.
MICROMANIA
GAGNEZ les jeux
• Donkey Kong
• Dragon Ball Z
sur 3615 MICROMANIA
(1,27 F. la minute)
Des milliers de Promotions** à partir de 99F
199F
MAGICAL QUEST
SUPER NINTENDO
Star Wing 99F
Super Ghouls'n Ghost 99F
Super Soccer 99F
Super Tennis 99F
Loony Tunes/Road Runner 199F
199F
MORTAL KOMBAT
MEGADRIVE
Turtles Ninja 99F
Gunship 2000 99F
Double Header 199F
Lotus 2 199F
Sonic 2 199F
MICROMANIA N°1 de la VPC
Service Express au
92 94 36 00
NBA LIVE 95
Avec le dernier né d'EA Sport, vous aurez le choix entre le mode arcade ou le mode simulation. D'un réalisme et d'une jouabilité étonnante, ce bijou enchantera les fans de Basket Ball.
HIT
NBA
DRAGON BALL Z
Chobu Den Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !!
HIT

Passez à la génération 32 Bits avec la MEGA DRIVE 32X

et la nouvelle Console 3 DO Panasonic Européenne



2990 F
+ le jeu Megarace
+ 1 Control Pad















MICROMANIA

NOUVEAU

Ouverture de 2 magasins MICROMANIA
- **Centre Commercial Les Ulis 2**
- **Centre Commercial Euralille**

Exclusif !!

Avant-Première Nintendo

Venez jouer* une partie de Cruis'n USA sur l'Ultra 64 version arcade

* MICROMANIA Champs-Elysées
* MICROMANIA Euralille



LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA LES ULIS 2 NEW
Centre Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA EURALILLE NEW
Centre Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59000 Lille
Tél. 20 55 72 72

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V - Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7/7jours

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Cial des 4 Temps - Niveau 2 - RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile - Niveau -1
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 - Face sortie Métro - 69000 Lyon
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Cial de Villeneuve d'Ascq - Rez-de-chaussée
Tél. 20 05 57 58

Ouverture des Magasins Micromania les dimanches 11 et 18 décembre !!

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

P9 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE *Date d'expiration ...../.....*
Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au samedi

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ 3DO ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Super Nintendo

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 7 janvier 95

NEWS-PAD

AKIRA sous les feux de la rampe

Il est né le Divin Enfant, jour de fête aujourd'hui en France! Un refrain plus que d'actualité, puisque l'album numéro 12 d'"Akira", celui-ci portant le numéro 28 (les fans comprendront), vient enfin de paraître aux éditions Glénat. Souvenez-vous, le précédent, le numéro 11, s'arrêtait au moment de la première riposte du numéro 41, alias Tetsuo face aux forces armées américaines. Néo-Tokyo, mégalopole déjà ravagée par le cataclysme provoqué par "Akira" en réaction à la mort de Takashi, le numéro 26, devait encore subir les assauts de l'US Air Force ainsi qu'une invasion par quelques Marines surentraînés. Dans "Lumière", titre du nouvel album, Tetsuo réagit violemment et pousse l'amiral dans ses derniers retranchements. De retour sur l'île, d'autres ennuis l'attendent. Kay, amie de Kanéda, manipulée par Lady Miyako, le numéro 19, s'en prend au jeune surdoué qui contrôle de plus en plus difficilement ses pouvoirs surhumains. Kanéda, frère ennemi de Tetsuo, intervient lui aussi au péril de sa vie. Chacun semble décidé à stopper coûte que coûte les agissements du mutant. Y parviendront-ils ? Et Akira, jeune gastronome en culottes courtes vêtu d'une cape rouge, va-t-il enfin se résoudre à sortir de son mutisme ? Un dernier détail toutefois, ce douzième tome n'est pas le dernier de la série, contrairement à ce que l'on aurait pu croire. Le suspens reste intact, et le dénouement de cette formidable saga surréaliste signée Katsuhiro Otomo ne sera finalement dévoilé que dans l'album numéro 13 - on va bientôt pouvoir jouer au loto avec tous ces numéros ! Enfin, les joueurs invétérés de la Joybank pourront retrouver Akira dans le numéro de Joypad du mois de janvier.



Akira T.12 - Lumière. Prix indicatif : 98 F TTC dans toutes les bonnes librairies.



LES CHIFFRES DU MOIS

• 100 000 : c'est le nombre d'éditions limitées de "Donkey Kong Country" de Nintendo disponibles depuis le 18 novembre avec un "plus" qui n'est autre qu'un CD de huit musiques de groupes "grunge" tels que Oasis, Terrorvision...

• 481 millions $: c'est le chiffre d'affaires d'Acclaim durant l'année fiscale finissant le 31 août 1994. Soit 47 % de mieux que pour l'exercice de l'année précédente... Merci, Mortal Kombat ! Entre autres...

• -10 % : c'est le pourcentage qu'aurait perdu le prix de la SegaSaturn, annoncé au départ pour 2 990 F et qui serait finalement, après moult phases d'intox, de 2 700 F. Pas terrible, le gain !

• 30 000 yens : c'est le prix final auquel on pourrait (conditionnel !) acheter la PlayStation de Sony, soit environ 1 800 FF au Japon. Rappelons qu'au tout début, il était question d'un prix de lancement avoisinant les 3 000 F ! Vous croyez qu'il y a 1 200 F de différence et que les principaux bénéficiaires, c'est nous ?

• 12 : c'est le nombre de camemberts puants et dégoulinants que Greg "déguste" en une seule journée. Au secours !

• 49 072 : c'est le nombre record d'appels à une Hot Line (Nintendo en l'occurrence) en France, en une journée. Cela s'est passé le 28 décembre 1992, juste après Noël.

• 100 millions : c'est le nombre total de cartouches de Mario, tous supports Nintendo confondus, vendues entre 1983 et 1993 !

• 7 millions : c'est le plus fort nombre de ventes d'un jeu en une seule année à travers le monde. Il s'agit bien évidemment du Super Mario Bros 3 sur Super Nintendo.

• 15 millions : c'est le nombre de consoles Super Nintendo vendues à travers le monde depuis 1992. Ce qui constitue, il faut bien le dire, un record absolu dans le domaine.

• 50 : c'est le nombre de trous qu'il y a en moyenne dans les pantalons très "grunge" de notre ami Greg. Entre les trous et les fromages, on pourrait peut-être faire quelque chose, non ?

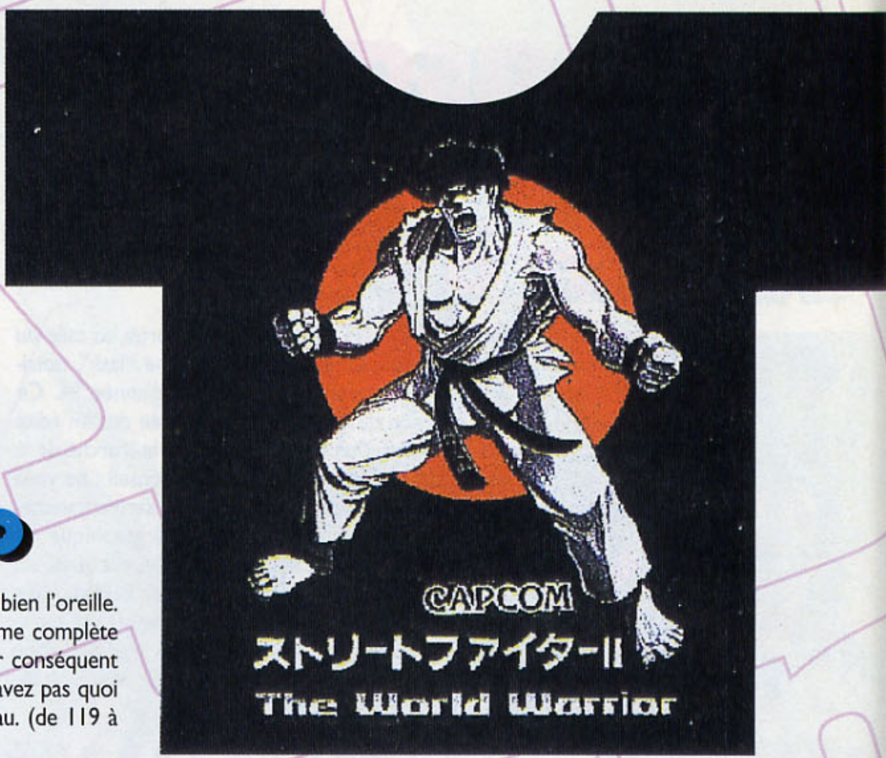
• 2 millions : c'est à peu de choses près le nombre de Final Fantasy VI vendus au Japon, sur SFC en un seul jour ! Soit 700 000 de plus que Dragon Quest V.

...TELEX...TELEX...

ATARI ENTRE DANS L'ERE DE LA RÉALITÉ VIRTUELLE.

Atari Corp et Virtuality Group viennent de signer un accord qui devrait aboutir, fin 1995, à la création d'un casque de vision stéréoscopique. Ce casque se connectera directement sur la console Jaguar et devrait être commercialisé à un prix avoisinant les 200 $ (soit un





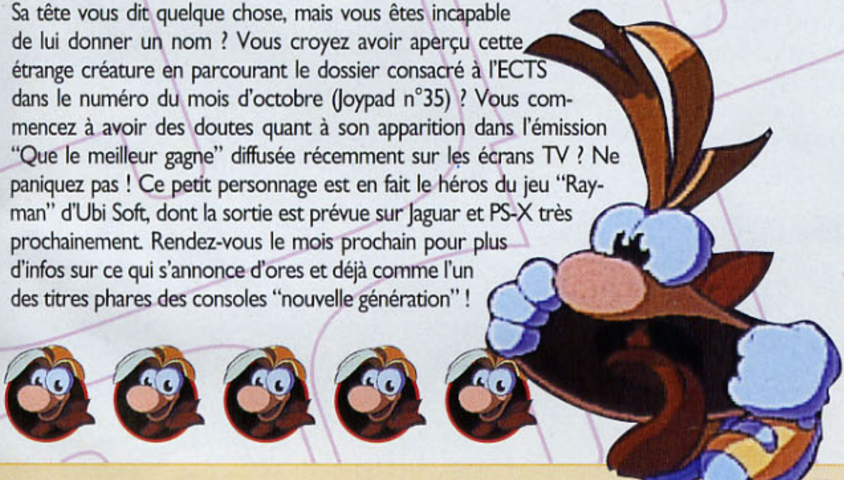
DES T-SHIRT aux couleurs des jeux vidéo

Fans de Street Fighter II, d'Ecco le Dauphin ou bien de Lemmings, tendez bien l'oreille. La société Star System propose en effet, depuis peu de temps, une gamme complète de T-Shirt ayant un rapport direct avec les jeux vidéo. On retrouve par conséquent sur ces T-Shirt (de qualité), tous les héros les plus célèbres. Si vous ne savez pas quoi offrir à votre petit frère pour Noël, c'est peut-être là une idée de cadeau. (de 119 à 129 F, vente en grandes surfaces).

Rayman frappe à nos portes



Sa tête vous dit quelque chose, mais vous êtes incapable de lui donner un nom ? Vous croyez avoir aperçu cette étrange créature en parcourant le dossier consacré à l'ECTS dans le numéro du mois d'octobre (Joypad n°35) ? Vous commencez à avoir des doutes quant à son apparition dans l'émission "Que le meilleur gagne" diffusée récemment sur les écrans TV ? Ne paniquez pas ! Ce petit personnage est en fait le héros du jeu "Rayman" d'Ubi Soft, dont la sortie est prévue sur Jaguar et PS-X très prochainement. Rendez-vous le mois prochain pour plus d'infos sur ce qui s'annonce d'ores et déjà comme l'un des titres phares des consoles "nouvelle génération" !



...EX...TELEX...TELEX...

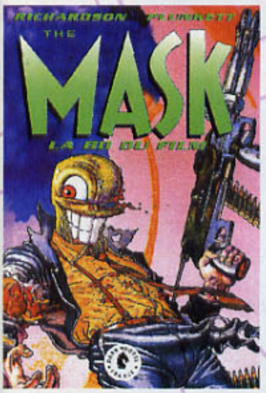
peu plus de 1 000 FF). Atari compte ainsi devenir un pionnier dans le domaine de la réalité virtuelle à domicile (Virtuality Group étant l'actuel leader mondial de la R.V. d'arcade). Une histoire à suivre...

On le sait, Time Warner Interactive et Atari se sont associés pour créer des jeux d'arcade. Bien ! Dans le n° 35 de Joypad, on vous avait même parlé en avant-première d'un de leurs titre du moment : Primal Rage. Vous savez, ce jeu de baston à base de monstres énormes et dont l'animation est superbe. Eh bien, c'est quasiment officiel, on devrait retrouver ce superbe jeu de baston sauce Godzilla sur la Jaguar ! Cool, non ?

Acclaim, c'est câblé !

La nouvelle qui vient de tomber sur nos téléscripteurs est encore toute fumante : Acclaim (vous savez, Mortal Kombat I, II et bientôt III) et le mastodonte américain de télécommunications, T.C.I. ont créé une nouvelle entreprise. Pour être clair, TCI, actuel leader du marché de transferts d'informations (câble) dans les foyers américains (près de 11 millions d'entre eux sont déjà desservis sur 48 états !) et Acclaim se sont alliés pour créer une "joint venture" détenue à 65 % par cette dernière et à 35 %... par TCI. Ce nouveau partenariat met en évidence le désir de plus en plus fort des entreprises de jeux vidéo de jeter les bases de la future ludothèque pour particuliers. Comme ça, hop! directement à la maison ! Les "autoroutes de l'information", comme on les appelle, risquent en effet d'être le média le plus rapide et le plus sûr dans un futur proche pour qui veut consommer, jouer, vendre, s'informer, etc. à distance. Cette association aura coûté, dit-on, la bagatelle de 90 millions de dollars à TCI pour l'achat de 10 % du stock d'Acclaim (soit environ 400 millions de FF).

Un masque et une ombre, du film à la BD



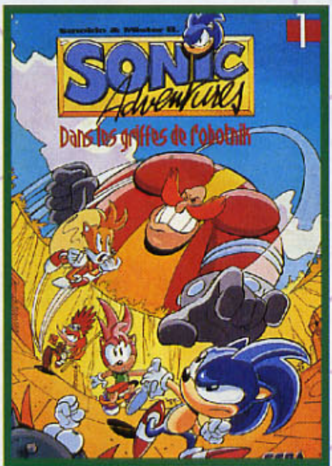
Le mois dernier, une news faisait état de la sortie en salle du petit chef-d'œuvre de Charles Russell alias "The Mask", outsider très attendu des cinéphiles en cette fin d'année 94. Ce mois-ci, il est question de la bande dessinée tirée du film édité par Dark Horse France, "un nouvel acteur sur le marché de la BD française", dixit le dossier de presse. Un conseil : ne vous fiez pas trop à la couverture racoleuse, vous seriez franchement déçu par la mise en page et la qualité graphique de l'album. Idem pour la BD "The Shadow" adaptée, elle aussi, du film du même nom de Russell Mulcahy, avec Alec Baldwin dans le rôle principal. Mais ne désespérons pas de voir arriver sur le marché d'autres productions Dark Horse USA traduites dans la langue de Beaudelaire, sous la houlette de leur associé français Cryo Interactive Entertainment ...

MICRO MACHINES 2 à 8



Personne ne le savait, mais la nouvelle est tombée d'un seul coup : Micro Machines 2 sur Megadrive ne se joue pas à quatre au maximum, mais à huit ! Vous ne rêvez pas : jusqu'à huit bolides peuvent alors s'affronter dans des courses tout bonnement infernales. Pour cela, pas besoin de huit manettes, mais "seulement" quatre, puisque deux joueurs utiliseront la même manette. Deux joueurs pour une manette ? C'est bien ça ! C'est un peu délicat, mais on s'y fait vite. Il suffit juste que votre adversaire/partenaire ne tire pas trop la manette à lui...

Sonic Mes-Adventures 1



La saviez-vous ? Un animateur de télévision peut cacher un directeur de collection ! Cyril Drevet, ex-Crevette animateur de l'ex-Televisator 2 sur la chaîne du service public, revient en force non seulement en tant que mascotte du célèbre Club Doro-chose, mais aussi en qualité de directeur de collection des parutions "Sonic Adventures" aux Éditions La Sirène. Réservées aux tout petits, ces aventures à l'humour plus que corrosif (le ton est sarcastique) mettent en scène tous les acteurs des jeux Sonic, du hérisson bleu à Robotnik. Il ne manque plus, à ce jour, que le dessin animé, présent sur certaines chaînes de TV américaines, d'une qualité tout aussi médiocre, pour définitivement nous dégoûter du Hedgehog !

RESULTATS CONCOURS DOCK GAMES

JOYPAD N°33 (JUILLET/AOUT 94)

1er prix : 3DO
FERNANDEZ Lydie
2e prix : NEO GEO
PHAM Van Hung
3e et 4e prix : SUPER NINTENDO
PEREZ Brian - COURCOUL Marie-Laure
5e et 6e prix : MEGADRIVE
TOULEMON Valérie - JECO Hervé
7e et 8e prix : GAME GEAR
CARILLON Yoann - LE DISQUET Christophe
9e et 10e prix : GAME BOY
DUFOUR Benjamin - GARREAU Nicolas

Du 11e au 40e prix : 30 jeux LUDI GAMES
ROSSIER Mathieu - LAFROGNE Germain - DUMONTEIL Magali - SAINT GRATIEN Renaud - TACLET Raphaël - FLORQUIN Benoit - BONHOMME Joël - BOUCHON François - DORANGEVILLE Damien - LUMALE Frédéric - KISSINGER Cyril - DE LA LANDE Aurélien - CESAR Thierry - REMUS Jérémy - HOUETTE Patrick - BIRO Anthony - LAFINE Jean-Marc - LASSAUGE Julien - LE GUYADEC Jean-Philippe - - USSEGLIO CARLEVE Anthony - BENBRAHIM Houssaine - LIBEAU Samuel - CLEMENT Christophe - FIGIEL Jérôme - NATUS Nicolas - CHARBONNEL Pierre - BETREMIEUX Stéphane - TELES DIAS Sergio - HUELLE Pierre - FRANCOIS Clément

Du 41e au 60e prix : 20 BONS D'ACHAT DOCK GAMES
DI COLA Marco - MOULINIER Florent - DRUART Cyrille - PRIEUX Denis - PINCHON Sébastien - BARROO Gilles - BORDAT Pierre - WYART Frédéric - CARLOZ Donatien - JUSSERANDOT Frédéric - POQUE Laurent - BERVEILLER Frédéric - LAROUSSE Eric - CRETIN Clément - BLANCHARD Charles - BODECOT Lenaic - VANTILLARD Alexandre - DUCLAUX Nathalie - BENZEROUALI Abdelhabar - VIAL Pierre

Du 61e au 100e prix : 40 TEE-SHIRT DOCK GAMES
NTANGA Julien - THIEN KIN SIEN Joëlle - BERNARD Frédéric - JEGOU Cédric - BANTATA Pascal - CHAPUIS Cyril - ABIDAL Joël - BEGAG Hocine - TOURNAIRE Luc - FROGER Benjamin - GREPIN Stéphane - CHRISTINE Samuel - DIGNAT Bertrand - SHAH Asim - VAN WAENBERGH Reginald - MABILLARD Frédéric - ARMAND Stéphane - LIM Pascal - HO SUNE Vincent - NEVERS Jean-Pierre - DELAPORTE Nicolas - DELAMARE Alexandre - LE LIVEC Yannick - LEDOULT Marc - BERNARDI Mickaël - ROUCAYROL Vincent - PHIBEL Richard - FRERET Adrien - SISOWATH Xavier - URBAIN Nicolas - VERGER David - LEULY Johan - RUEFF Rudy - DUSSART Robin - GANI Mathieu - BLUTEAU Nicolas - LEMAITRE Fabian - LIMOUSIN Nicolas - GONCALVES Georges - MONTEIRO Emmanuel

Du 101e au 140e prix : 40 CASQUETTES DOCK GAMES
BIENFAIT Cédric - HASSLER Jean-Christophe - KURAS Sébastien - ROMERO Xavier - BURIN Stéphane - CORBEAUX Armand - SANNA Christophe - BONNETON Sébastien - JOURNO Mickaël - HOSSAINE Nicolas - LATOUR Wilfrid - GUYOMARCH Julien - CHAMPALOUX Sylvère - FALLER Lionel - BARRET Rémi - BRYSENS Jimmy - BORDAT Tommy - HIAYI Lykao - ETCHEVERRIA Eric - BRUZZI Guillaume - NGUYEN Jean-Pierre - GUGENHEIM Damien - SCHMITT Edwin - ZAMPOU Thierry - GALLARDO Raphaël - CHANTIB Sali - Mr SCALA - MOURRAIN Jean-Nicolas - ZEMOULI Johnny - GELY Yannick - VAN BERGEN Benjamin - TRUSSART-VOISIN Charlie - LEGRET Patrice - LETERTRE Cédric - BENALI Adbelghani - LEMOINE Regis - GENRE Philippe - BOISSIER Anthony -UMLAUFT Clément - LECLERCQ Florent


Lemmings
the Tribes
2
TM

Dragon Ball Z3 en français









Dès le mois de février prochain, Dragon Ball Z 3, L'Ultime Menace, arrivera sur vos consoles Super Nintendo européennes. Plus besoin d'adaptateur pour ce jeu qui possèdera des textes en français. Bien qu'il n'y ait pas de mode "histoire", les textes vous aideront à comprendre les différents propos que s'échangent les personnages. Ce n'est sans doute pas spirituel, mais c'est du DBZ alors...



Dragon : le jeu, la vidéo.

Bruce Lee... À la seule prononciation de ce nom magique, cela évoque parmi nombre de personnes à travers le monde des souvenirs impérissables. Des souvenirs qui font revivre, le temps d'un instant, la mémoire du plus grand expert en arts martiaux de l'histoire du cinéma. C'est en grande partie pour cette raison que Rob Cohen, réalisateur, a fait de l'histoire unique de Bruce, un film tiré des souvenirs littéraires de Linda Lee, sa femme, qu'elle a décrits dans "Bruce Lee : the man only I knew". "Dragon" le long métrage, était alors né. Depuis le mois de novembre, vous pouvez en effet trouver, dans tous les points de vente, cette vidéocassette retraçant la vie brève et étincelante du "Petit Dragon" de Hong Kong (prix indicatif : 179 F). Et pour que l'hommage soit plus fort encore, n'oubliez pas les jeux vidéo de Virgin, sur MD, SN et maintenant Jaguar.

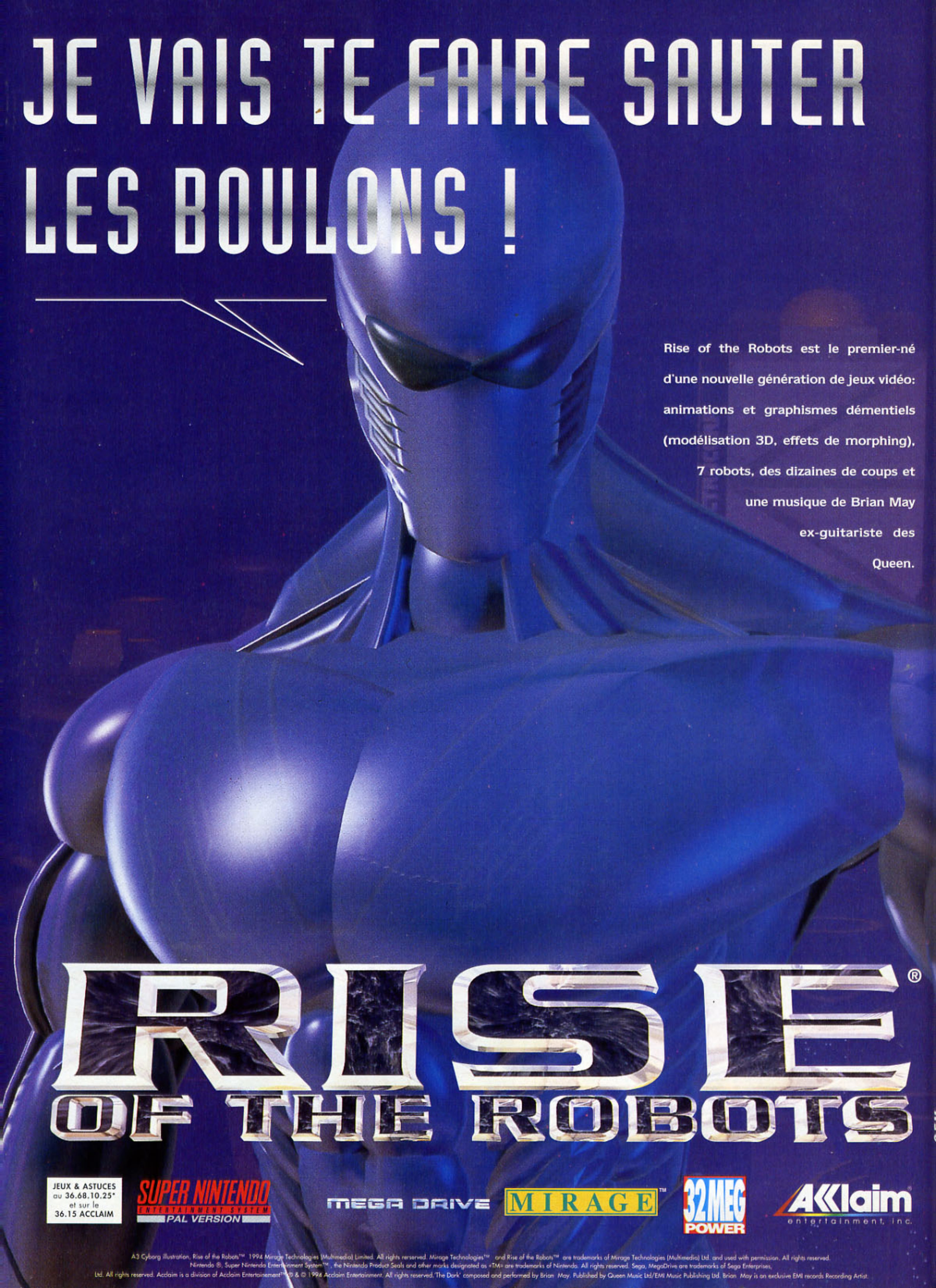
VOUS AUSSI, DEVENEZ UN...GREG !!!



Outre ses passions torrides pour les jeux vidéo et les voitures, notre Greg national s'est découvert un nouveau Hobby... alimentaire ! Il s'est en effet pris d'amour fou pour le camembert au bon lait cru de Normandie ! Mais attention, pas n'importe lequel ! Le pur, le vrai, le meilleur. Celui qui vous réveillerait un mort en moins de deux. D'ailleurs, il n'y a qu'à voir avec quelle élégance il s'en délecte, pour être convaincu qu'il ne fait pas semblant. Hum, quelle bonne odeur se dégage de la salle des tests, lorsqu'il découpe délicatement à la machette turque ce délicieux mets fraîchement dégoulinant, qui n'a passé que quelques heures au fond d'un sac d'étudiant moyen... Ah ! sacré Greg ! On comprend mieux pourquoi Cécile (c'est sa copine) est admirative devant cet être hors du commun, que même une bonne part de Brie ne parvient pas à mettre hors de combat !

PC Engine Power Fan, un fanzine dédié Nec

Prenez un zest de japanimation et une louche de tests et de niouz Nec en tout genre. Mélangez le tout et secouez fortement, vous obtiendrez un fanzine bimestriel de 16 FF édité par le Nec Giga Club. 45 pages de bonheur pour tous les fans de la meilleure console du monde (dixit Greg) ! Des tests, des critiques et beaucoup d'humour composent ce fanzine qui bénéficie d'une très bonne mise en page. Chapeau aussi pour la revue de presse qui passe au crible certains magazines français et étrangers. Le numéro de septembre/octobre contient d'ailleurs une page de "mobilisation" (titre de la page) à l'attention de Joypad, le mag des consoles. Pourquoi ? Parce que, selon l'équipe rédactionnelle de PC Engine Power Fan, votre mag adoré ne traite pas suffisamment des jeux Nec. Qu'à cela ne tienne, le test complet de Dragon Ball Z figure dans ce numéro ! En attendant l'arrivée d'autres titres tout aussi percutants sur la Nec FX, voilà qui devrait satisfaire l'appétit des plus gourmands, non ? Quoi qu'il en soit, si vous voulez en savoir plus sur ce fanzine et son contenu haut en couleur, bien qu'en noir et blanc, n'hésitez pas à le faire savoir ! Un contact : Arnaud De Grave dit "Ryoga le cochon tout noir", 74, avenue Armand Huysmans, Bâtiment 4, 1050 Bruxelles, ou composez le 1932 (seulement si vous téléphonez de France) puis le 2/640/30/33.



JE VAIS TE FAIRE SAUTER
LES BOULONS !
Rise of the Robots est le premier-né d'une nouvelle génération de jeux vidéo: animations et graphismes démentiels (modélisation 3D, effets de morphing), 7 robots, des dizaines de coups et une musique de Brian May ex-guitariste des Queen.
RISE®
OF THE ROBOTS
JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
MEGA DRIVE
MIRAGE™
32MEG POWER
Acclaim
entertainment, inc.
A3 Cyborg illustration, Rise of the Robots™ 1994 Mirage Technologies (Multimedia) Limited. All rights rerserved. Mirage Technologies™ and Rise of the Robots™ are trademarks of Mirage Technologies (Multimedia) Ltd. and used with permission. All rights reserved.
Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as «TM» are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises,
Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainement™ ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. 'The Dark' composed and performed by Brian May. Published by Queen Music Ltd/EMI Music Publishing Ltd. Brian May is an exclusive EMI records Recording Artist.

PINBALL FANTAISIES

MACHINE : SUPER NINTENDO ET GAME BOY
EDITEUR : GAMETEK

Ceux qui veulent bien se souvenir de Pinball Dreams sur Super Nintendo auront bientôt la joie de rejouer à un jeu de flipper très prometteur. Pinball Fantasies est effectivement le dernier-né des laboratoires Gametek. D'ailleurs, ce n'est rien d'autre que la suite du premier nommé, enfin annoncée pour janvier 95. Prévu pour SN mais aussi Game Boy, le réalisme est encore plus poussé. La bille semble plus vraie que nature, et les scrollings d'une fluidité à toute épreuve. Un jeu attendu au sein de la rédaction !





FULL THROTTLE RACING

MACHINE : SUPER NINTENDO EDITEUR : GAMETEK

A fond les manettes !

Si je vous dis "plusieurs moyens de locomotion, du mode 7 à profusion, une vue de derrière", vous me répondez quoi ? Eh oui : Full Throttle Racing !! En jet ski ou bien en moto, les chauffards de tous poils vont certainement s'en donner à cœur joie dans un jeu de course complètement dingue. En plus, il sera possible d'y jouer à deux avec un écran "splitté". Attendons toutefois le test pour avoir un avis définitif sur ce produit...



Joli «Score !»

Vous n'êtes pas sans savoir que le magasin Score Games à Paris se trouve tout près de la faculté de Jussieu (métro Jussieu), au 46, rue des Fossés-Saint-Bernard dans le 5e arrondissement. Pas moins de 200 m2 de jeux vidéo (Nintendo, Sega, Atari, Nec, Neo Geo...) avec près de 20 000 jeux neufs et d'occasion en stock permanent. Bien. Mais saviez-vous qu'un Score Games CD, à 100 mètres à peine du premier, est ouvert depuis peu au 17, rue des Écoles ? Première boutique entièrement consacrée aux CD neufs et d'occasion. Vous y trouverez de tout sur 3DO, CD 32, PS-X, CDI, PC CD-Rom... Et, pour ce qui est de l'échange, pas de problème : c'est prévu aussi !



Un Démon dans votre console !

Alors que Demon's Crest vient à peine de sortir au Japon, nous venons d'apprendre que le jeu devrait être dispo en France au mois de janvier prochain. C'est grâce à Ludi que l'on pourra avoir le hit de Capcom sur nos toutes belles machines !

Depuis que les Tiny Toons font du sport chez Konami, l'habitué des jeux de plates-formes (Batman, Sparkster, pour les plus récents), ils sont devenus complètement foot ! Eh oui, l'une des firmes japonaises les plus prolifiques en matière de jeux vidéo, nous sort une simulation de "foucheball" vue de côté, pour 1 ou 2 joueurs. Avec un choix de trente équipes, des tactiques de jeux à foison, de nombreux stades et trois climats différents, ce jeu-là promet beaucoup. Normal, pour un jeu qui se veut l'égal de Super Sideckick et de Fifa Soccer ! Sa sortie est prévue pour la mi-janvier 95.

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : KONAMI

Konami en short !

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



SUPER PUNCH-OUT !!

MACHINE : SUPER NINTENDO
EDITEUR : NINTENDO



Nintendo va vous mettre K.O. !

Non content de sortir ce qui sera peut-être le jeu vidéo le plus vendu de tous les temps (je veux parler bien sûr de Donkey Kong Country sur SN), Nintendo nous annonce enfin la sortie officielle pour la fin janvier 95 de "Super Punch Out !!", le fameux jeu de boxe que les afficionados de la NES ont très bien connu sous l'appellation "simplifiée" de Punch Out. Comme son nom l'indique, c'est un jeu de boxe dans lequel vous évoluez constamment de dos, en transparence. Sur NES, rappelons qu'on ne voyait que les gants du boxeur. Dans le jeu, pas moins de 16 molosses vous attendent pour vous faire votre fête. Du gros plein de soupe aux frères Bruiser, ça va cogner sur SN !





Argent,

Vous vous êtes dit : "À ce prix-là, je fais une affaire !" Et sans attendre, vous avez ouvert bien grand votre porte-monnaie pour en extraire l'argent nécessaire à l'achat de cette si jolie console dont vous rêviez depuis des mois. Quelle chance : dans la boîte, un jeu ! De quoi vous occuper quelques jours... Mais une fois ce jeu terminé, bien vite le besoin d'en commencer un autre vous ronge. C'est là que vos ennuis commencent : arrivé à la caisse de votre magasin préféré, vous prenez conscience de la dure réalité du marché du jeu vidéo... ils vous coûteront tous presque aussi cher que la console elle-même. Pourquoi, pour qui ? Joypad enquête et lève le voile sur l'injuste prix des jeux.

Vous êtes nombreux à nous le dire, à nous l'écrire, à nous le téléphoner, à nous le faxer, à le pleurer, à le chanter (bon, mais ça c'est plus rare), à le crier sur les toits ou à l'écrire sur les murs à l'encre de vos veines : "Les jeux vidéos coûtent trop cher !". Ce n'est pas faux et c'est même plutôt vrai. Ne reculant devant rien (sauf peut-être face à un horrible maniaque sentant la sueur sous les bras, armé d'une machette électrique, et ayant la visible intention de s'en servir pour vous découper en rondelles, avant de vous faire mijoter dans une marmite remplie de lait-fraise bouillant, attaché devant une télé diffusant les aventures de Colargol en boucle et en noir et blanc), Joypad a mené l'enquête pour tenter de vous donner les raisons du coût souvent prohibitif des cartouches. "Responsables, mais pas coupables", plaident la plupart des constructeurs, éditeurs, distributeurs et revendeurs. "Pas capables d'être responsables", accusent d'autres. Où va votre argent ? Qui en profite ? Les jeux pourraient-ils coûter moins cher ? Autant de questions auxquelles nous allons nous efforcer de répondre.

Vente à prix coûteux

Le prix moyen d'un jeu sur cartouche (quelle que soit la marque de la console) est - d'après une étude de BIPE Conseil - de 435 F. De sa création à son édition, puis à sa vente, un jeu passe entre de nombreuses mains avant d'arriver entre les vôtres. La somme que vous payez est donc partagée par : les auteurs du jeu, les développeurs, l'éditeur, le distributeur, les revendeurs... et Nintendo ou Sega qui, sur chaque cartouche vendue, touche des "royalties". "Mais qu'est-ce donc que ces royalties", se demandent déjà les plus attentifs d'entre vous ? C'est finalement assez simple, mais pour que tout soit bien clair, arrêtons-nous un instant pour faire un petit point d'histoire.

Au départ, la Terre n'était qu'un caillou sans vie, puis vinrent les dinosaures et enfin, un bon gros paquet d'années plus tard, la console Nintendo (je résume un peu). À l'ère primaire des consoles, Nintendo fabriquait toute seule et comme une grande les machines et les jeux. Avec, dès le départ, une idée toute simple : vendre la console à bas prix et gagner de l'argent sur les jeux. En 1983 déjà, Iroshi Yamauchi, le président-héritier de Nintendo, déclarait devant des grossistes, mécontents de la faible marge qu'ils pouvaient réaliser sur les ventes de Famicom : "Je vous garantis des volumes de vente importants, grâce à un catalogue de jeux exceptionnels. Renoncez aux belles marges sur le matériel, parce que celui-ci ne représente qu'un moyen de vendre du logiciel. Voilà où nous réaliserons des profits juteux." (cité par David Sheff dans le livre "Génération Nintendo"). Des propos qui ont le mérite d'être clairs et qui restent, hélas pour vos portefeuilles, plus que jamais d'actualité. Aujourd'hui, Nintendo et les autres (Sega en tête, qui vendait sa Mega Drive 995 F avec le jeu Aladdin, alors que le jeu seul était vendu 440F!), laissent partir leurs consoles pratiquement à prix coûtant, mais se rattrapent sur le prix des jeux.

Les coûts et les couleurs

J'en vois certains qui s'interrogent et lèvent la main. Oui, vous là-bas au fond, je vous écoute...

- "Monsieur, je n'comprends pas, tout cela ne fonctionne,

Que si ce sont les marques qui, mon argent, ponctionnent.

Si les marques elles-mêmes vendent leurs propres jeux,

Pas si des éditeurs gardent l'argent pour eux.

De plus, je vous rappelle, vous n'nous avez pas dit,

Dans les poches de qui filent les royalties !"

jeux et vidéo



C'est vrai, je m'en excuse, mais comme vous insistez,
Ouvrez grand vos oreilles, je vais vous expliquer.
(Fin de la partie culturelle)

En 1984, Nintendo (qui dominait largement le marché japonais, avec une console dans plus d'un tiers des foyers nippons) prit la décision de permettre à des sociétés extérieures de produire et commercialiser des jeux pour la Famicom. Pour cela, le président choisit de délivrer des licences à des entreprises triées sur le volet et auxquelles il imposait des conditions drastiques. Namco et Hudson furent les deux premiers licenciés et sortirent les jeux "Xevious" et "Roadrunner", vendus à plusieurs millions d'exemplaires chacun, pour la plus grande joie de ces deux éditeurs. Mais aussi celle de Nintendo. Car loin de faire perdre de l'argent à Nintendo dans cette opération, les licenciés ont permis à Monsieur Yamauchi de s'asseoir, tel l'oncle Picsou, sur un tas d'or toujours plus haut. En effet, deux clauses du "pacte de licence" que Nintendo passait avec ces sociétés lui assuraient (et lui assurent toujours) de confortables revenus.

Licence to kill

La première de ces deux clauses concerne les royalties (nous y voilà !) : sur chaque cartouche vendue, l'éditeur reverse un pourcentage à Nintendo. Ce pourcentage "royal" pouvait, à l'origine, atteindre 20 % de la somme perçue par l'éditeur ! Cela ne suffisant pas à Yamauchi, il imposa aux licenciés d'acheter les cartouches vierges fabriquées par Nintendo. En profitant, au passage, pour multiplier leur prix par 10. Les conditions de ventes étaient simples : commande minimale de 10 000 cartouches, pas de tarif dégressif, paiement comptant à la commande. Sans pitié !
Mais c'est normal, il faut bien comprendre monsieur Yamauchi. Comment voulez-vous vivre correctement avec seulement 27 milliards de francs par an (= chiffre d'affaires de Nintendo en 93-94) ? Imaginez ce pauvre homme ayant travaillé toute sa vie et se retrouvant sans avoir même de quoi se payer un Big Mac (on ne rend pas la monnaie sur les billets de 500 F au Mac Do !). Les licenciés ont bien compris le problème, puisqu'ils ont été nombreux à accepter les conditions très strictes de Nintendo. Une explication tout de même à leur enthousiasme : obtenir une licence est la seule façon d'avoir accès au marché des cartouches. Un marché énorme. Aux États-Unis, un possesseur de consoles achète en moyenne sept cartouches par an. Au Japon, douze ! Rien qu'en Amérique du Nord, les ventes de cartouches rapportent 29 milliards de francs par an ! Une somme qui – on est humain, on le comprend – en attire plus d'un... Même s'il faut en reverser une partie importante à Sega ou Nintendo. Depuis 1989, la vente des cartouches représente plus de la moitié du chiffre d'affaires de Nintendo.

Prix au piège

Aujourd'hui, Nintendo et Sega prélèvent toujours leur dîme sur chaque cartouche de jeu vendue. D'après une étude réalisée par Bipe Conseil, le constructeur touche 26 % du prix de chaque jeu. Cette somme comprend la fabrication de la cartouche (au moins 80 F pour les différents composants, le boîtier en plastique, les circuits, la pile...), la duplication du logiciel et les royalties. Lorsque vous achetez un jeu à 435 F (prix moyen), 113,10 F passent directement de votre poche à celle du banquier de Sega ou Nintendo. C'est donc le constructeur qui perçoit la part la plus importante (plus du quart !) du montant de votre achat. En conservant ce prix de 435F par jeu comme référence, nous allons maintenant voir comment il se décompose et se partage. Attention toutefois, ces chiffres ne sont que des moyennes. Ils peuvent varier en fonction des jeux, des éditeurs (et des contrats de licences qu'ils ont négociés avec Sega ou Nintendo), des distributeurs, des revendeurs...






Surprise sur prix

Après le constructeur, ce sont les revendeurs qui ont droit à la part la plus importante. C'est un peu normal vous diront-ils : ils ont un ou des loyers à payer pour leurs magasins, des salaires à verser chaque mois à leurs vendeurs, des stocks à régler aux fournisseurs, de la publicité à faire pour attirer les clients, des factures de téléphone, d'électricité, d'eau, de gaz parfois, une machine à café à entretenir, une enseigne au néon à changer régulièrement, une femme de ménage et des sacs pour son aspirateur à acheter, une décoration, une vitrine à laver, des impôts, des taxes, des cotisations à ne pas oublier... Bref, tout un tas de choses qui au final coûtent cher. Très cher, vous diront-ils, pour qu'on les plaigne un peu. Mais c'est aussi ce que pourrait vous dire votre boulanger, votre épicier, le chef de rayon du Mammouth d'à côté, le chef d'entreprise de n'importe quelle société et même votre voisin de palier. Les vendeurs de jeux vidéo sont des commerçants comme les autres. Ils prennent donc leur part - leur marge - dans l'argent que vous leur donnez. Pour les jeux, on a établi que leur marge était en moyenne de 24 %, soit 104,40 F pour un jeu à 435 F.
Ce sont également les revendeurs qui fixent le prix des jeux qu'ils vendent. L'éditeur leur "conseille" juste un prix moyen : libre à eux de le respecter ou de l'ignorer. Si un vendeur veut attirer des clients, il peut proposer un jeu à un prix réduit, en renonçant à une partie de sa marge. Il gagnera moins d'argent sur ce jeu, mais attirera chez lui une clientèle qu'il pourra ensuite fidéliser... Et à qui il pourra ensuite vendre des jeux au prix fort. C'est la technique de beaucoup de grandes surfaces. À l'opposé, un commerçant a tout à fait le droit de vendre un jeu très, très cher. Au risque ne n'avoir plus aucun acheteur...



L'injuste prix

Sur chaque achat que vous faites, l'État prélève une taxe. Cela s'appelle la T.V.A. (Taxe sur la Valeur Ajoutée), on dit que c'est un impôt direct. Pour beaucoup de produits, cette taxe est de 18,6 %. Pour les jeux vidéo aussi, soit 80,91 F de notre prix de référence. C'est le revendeur qui la prélève sur votre paiement et la reverse à l'État. À moins de faire une révolution de tout casser et de vous autoproclamer président directeur-général de la France et maître du monde par intérim, c'est une somme que vous pourrez difficilement négocier.
Pour que vous puissiez trouver la cartouche de vos rêves dans votre magasin habituel, il faut que quelqu'un l'y emmène (scoop : les cartouches ne se déplacent pas toutes seules, malgré leurs petites pa-pattes métalliques !). Distribuer les produits dans les différents points de vente, c'est le rôle (voyez comme c'est bien fait) du distributeur. C'est un travail, et comme tout travail mérite salaire, le distributeur prend 20 % du prix du jeu en règlement de ses services. Soit 87 F de notre cartouche à 435 F. Si nous récapitulons, vous avez pour l'instant dépensé 385,41 F pour avoir une cartouche sans jeu (mais conforme aux normes fixées par Sega et Nintendo et reconnue par leurs machines), achetée dans un magasin à la jolie moquette et au vendeur bien habillé, qui a été livrée par un distributeur tout sourire au beau camion flambant neuf. Quant à la T.V.A. que vous avez versée, elle vous permet de vivre dans un pays bien entretenu avec de jolies routes, une belle armée bien équipée, des écoles où l'on apprend des choses, des hôpitaux pour vous soigner et des tas de policiers pour vous protéger de tout ceux qui veulent tout casser et s'autoproclamer président directeur-général de la France et maître du monde par intérim...

La bourse ou l'avis

Il reste 49,59 F pour le jeu lui-même. Le jeu est donc ce qui coûte le moins cher dans une cartouche ! Cette somme se divise en deux : une partie (8 % du prix de vente, soit 34,80 F) revient à l'éditeur pour payer les frais de production, auxquels s'ajoutent des frais d'édition et souvent de promotion (publicité principalement). L'autre partie correspond aux droits d'auteur (3,4 % soit 14,79 F), droits qui, comme leur nom l'indique, servent à payer les auteurs du jeu : scénaristes, musiciens, dessinateurs, graphistes... Bref tous les artistes qui interviennent lors de la conception du jeu. Un fois tout ces éléments additionnés, on arrive enfin à notre prix moyen de vente d'une cartouche : 435 F (vous pouvez recompter, mais normalement le compte est bon. Le prof de maths qui me disait, il y a encore quelques années : "Arrêtez de dessiner des couteaux et des fourchettes pendant les cours, il n'y a pas de place pour un deuxième Guy Degrenne", serait aujourd'hui fier de voir que je sais faire une addition. Hélas, il est mort il y a déjà plusieurs mois, un couteau et une fourchette plantés dans le dos. On n'a jamais retrouvé l'assassin) !

Des primes et déprime

Au vu de cette répartition, on comprend bien que les éditeurs se sentent un peu lésés. Leur discours à ce sujet est très clair. Pour eux, le distributeur est une sorte de gros pacha bien pépère qui empoche de coquettes sommes d'argent sans prendre de risque. Essayons de comprendre. Il se passe en moyenne deux ans entre le moment où un éditeur a une idée de jeu et le moment où le jeu est physiquement présent


KONAMI
DES BIKERS ROCKERS,
UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER
ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER
POUR LES FOUS DU FOOT.
Batman
Biker Mice
Biker Mice
BIKER MICE FROM MARS
the adventures of
BATMAN & ROBIN
DISPONIBLE DES DECEMBRE
36 68 20 01 BATMAN *
Batman
DISPONIBLE DES JANVIER
Soccer
Soccer
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
FOUL !!
JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI :
36 68 99 10*
*(2,19 F/Min.)
DISPONIBLE DES FEVRIER
Batman and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1994. All rights reserved.
Biker Mice From Mars, © 1994 Brentwood Television Funnies, Inc./ Licensed by Beanstalk Group.
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

2ces deux années, l'éditeur doit avancer d'importantes sommes d'argent pour le développement du jeu, sa fabrication, son emballage, sa promotion... Sans être sûr de rentrer ensuite dans ses frais : si le jeu est mauvais et ne se vend pas, l'éditeur risque d'y laisser sa peau, ou du moins une partie importante de son épiderme. Les éditeurs estiment donc que ce sont eux qui courent tous les risques, et les distributeurs en profitent.

"Après mon assureur, le distributeur est le pire escroc que je connaisse."

Un éditeur anonyme.

Une vue que ne partagent pas du tout les distributeurs... Leur position est, bien entendu, radicalement différente. Ils estiment, en effet, prendre eux aussi un certain nombre de risques. Car alors qu'à son arrivée sur le marché américain au milieu des années 80, Nintendo garantissait la reprise de leurs invendus aux distributeurs qui acceptaient de travailler avec la firme nipponne, cette époque est largement révolue. Aujourd'hui, un distributeur qui achète d'importants stocks n'est pas sûr de tous les écouler. D'autant que le marché des jeux vidéo est un marché qui évolue très vite et où les produits ont une durée de vie assez limitée.
Pourtant, de plus en plus d'éditeurs (Virgin en tête) se lancent eux-mêmes dans la distribution des jeux qu'ils éditent. Une question se pose alors : cette démarche a-t-elle pour seul objectif de rapporter plus d'argent à l'éditeur ou pourrait-elle annoncer une prochaine baisse du prix des jeux ? Le temps devrait nous le dire (bien qu'il soit généralement plutôt réservé et assez peu bavard, le temps).

Le prix à pic

Il n'y a pas de mystère. Les prix des jeux peuvent encore baisser, mais à plusieurs conditions. Bien évidemment il y a des coûts de production, de fabrication, de transport et autres, qui sont incompressibles. Mais si certains acceptaient de réduire leurs marges (ce qui ne signifierait pas forcément diminuer leurs bénéfices, puisque des jeux moins chers se vendraient en plus grande quantité), on pourrait alors trouver des jeux de qualité à des prix abordables pour tous. Ce sont principalement les distributeurs et les constructeurs qui doivent faire des efforts. Malheureusement pour ces derniers, c'est justement en misant sur une politique de vente de consoles à bas prix et de jeux à forte marge, qu'ils ont bâti leurs empires.
La solution passe-t-elle alors par une politique inverse ? C'est visiblement ce que pense Sony qui envisage de vendre sa Play Station à un prix relativement élevé (entre 2 500 et 3 000 F), mais avec des jeux sur CD au même prix qu'un compact disc audio. Les différents acteurs du milieu des jeux vidéo s'accordent déjà à dire qu'avec une telle ambition, Sony pourrait très rapidement inquiéter Sega et Nintendo et les rejoindre dans leur position de leaders. À tel point d'ailleurs que Sega a déjà annoncé que les jeux prévus pour sa nouvelle console Saturne seraient vendus 10% moins cher que ce qui était initialement prévu. Une façon peut-être de limiter la casse...

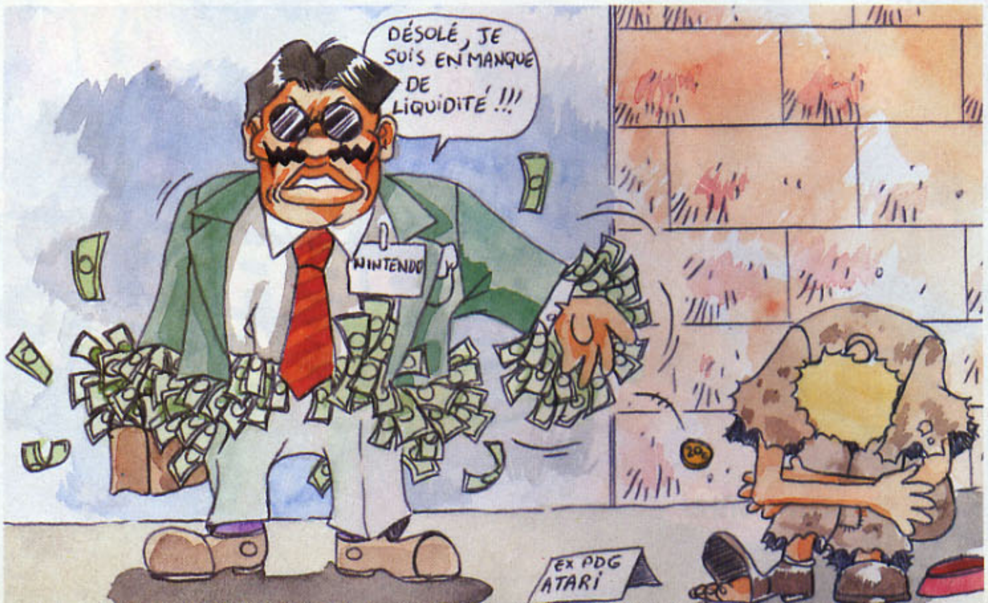
JOHNATTAN HART

UN CD AU COUT AMER

Petit problème mathématique. Simple, rassurez-vous. Sachant qu'une cartouche coûte au moins 80 F à fabriquer. Sachant qu'un CD coûte, lui, moins de 10 F. Constatant donc qu'un jeu sur CD coûte 70 F de moins qu'un jeu sur cartouche à la sortie de l'usine, comment expliquer qu'ils se retrouvent tous les deux avec le même prix une fois arrivés dans les rayons des magasins ? Prenons cette fois-ci un exemple concret chez Sega. Si vous souhaitez vous amuser avec Ecco the Dolphin, il vous en coûtera 449 F pour une cartouche et... 449 F pour un CD ! Cherchez l'erreur. "C'est vrai que la marge des éditeurs est plus importante sur les jeux CD que sur les autres", explique la responsable de la communication d'un important éditeur. "Mais c'est normal, car nous vendons beaucoup moins de CD que de cartouches et le développement d'un jeu sur CD coûte beaucoup plus cher". Dès que les CD se vendront plus, leur prix devrait donc baisser... en toute logique. Mais en attendant, qui profite de ces 70 F de différence? Personne ne veut franchement l'avouer... Et nous, on a beau recompter dans tous les sens, on n'a toujours pas trouvé !

1- 26 % : Cartouche (fabrication, duplication, royalties)
2- 25 % : Revendeur (commerce de détail)
3- 20 % : Distributeur
4- 18,6 % : T.V.A.
5- 8 % : Production (édition)
6- 3,4 % : Droits d'auteur
(source BIPE Conseil)





AVEC PANINI ET NINTENDO, COLLER, C'EST BIEN JOUER!



Wahooooo!!!

Tu as vu? Panini et Nintendo se sont mis à 2 pour t'en mettre plein la vue. Résultat: "Nintendo", la nouvelle collection de Panini totalise 240 images à coller dans un album grouillant de personnages, de règles, d'astuces de 8 jeux vidéo Nintendo dont 1 inédit! Tu veux jouer? Facile! Tu colles, tu joues, tu gagnes de la force. Prochain niveau: ton marchand de journaux. Code: Panini. L'album: 6F, la pochette de 6 images: 2F.

PANINI

La nouvelle collection









GHOUL PATROL

DES GHOULS ET DES DOULEURS...

Tout le monde se souvient du superbe "Zombies" créé par Lucas Arts et racheté par Konami peu de temps après... Comment ça, non ? Mais si, faites un petit effort de mémoire. Rappelez-vous que l'on contrôlait un ou deux personnages en même temps, que l'on devait mener à la fin d'un niveau souvent immense. Dans ce même niveau, il fallait sauver un nombre précis de personnes avant qu'elles ne se fassent littéralement croquer par des créatures sorties de l'ombre. Eh oui, déjà dans le premier épisode, on avait des tas de bestioles gluantes sorties de l'Enfer à éviter. C'est encore le cas dans ce que l'on peut raisonnablement appeler une suite. Vous dirigez Julie et Zeke et devez une nouvelle fois retrouver des tas de touristes perdus au beau milieu d'une horde de monstres peu avenants (forcément !), tels que "Frankenstein", "Fantômes" "Dracula", "Greg" etc. Il ne faut pas perdre de vue que, lors du jeu à deux, l'écran n'est toujours pas séparé en deux lorsqu'un des héros se sépare de son compagnon d'infortune. Il doit obligatoirement attendre ce dernier pour repartir joyeusement avec lui. De même, le mode "carte" a disparu. C'est de toute façon en alliant vos forces que vous vous en sortirez. Vous récolterez des tas de nouvelles armes, des clés pour ouvrir... des portes où se trouvent souvent d'autres clés ou des gens à délivrer, et ainsi de suite jusqu'à la fin. La recherche est donc l'un des éléments essentiels de Ghoul Patrol, mais il ne faut surtout pas enterrer l'action non-stop qui fait également partie intégrante du soft. Les boss sont de taille tellement énorme, qu'il faut, quoi qu'il arrive, être un fin de la gâchette pour les abattre sans gros dommage. Vous voyez... En attendant le test, matez bien les photos !

TRAZOM

EDITRUR: JVC DISPONIBILITE: JANVIER 95









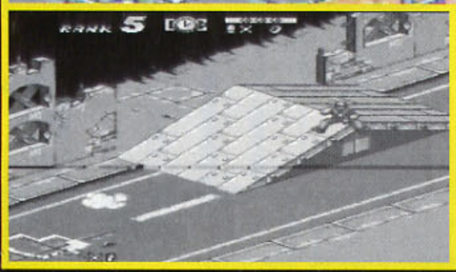


BIKERS MICE RACE FROM MARS



















UN SNIKERS POUR MICE

Finis les jeux de plates-formes, de sport ou d'action. Cette fois-ci, Konami nous a fait un jeu de course, à mi-chemin entre Rock'N'Roll racing et R.C.Pro-Am, le vieux jeu de bagnoles de la Nes. Se sont donc des souris ou autres tronches bizarres que vous aurez la possibilité d'incarner dans ce jeu où les missiles et les options volent bas. Pour ce qui est des options, vous pourrez vous acheter des équipements de plus en plus performants avec les sous que vous aurez amassés pendant vos victoires en course. Au choix des achats possibles, vous aurez des moteurs, des pneus, des Snickers (oui, oui, les barres chocolatées aux cacahouètes...) et des missiles supplémentaires. Pour ce qui est des circuits, on reprend le principe de Mario Kart, puisque vous aurez cinq circuits de base, qui évolueront ensuite (comprenez que vous aurez les mêmes éléments de décor, mais que les tracés seront différents), ceci nous amenant à plus de quarante circuits différents ! Avec la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui est très sympathique, je suppute donc que vous allez être assez nombreux à investir dans ce titre. Me trompe-je ? De toute façon, et même si le jeu est une pub de pub (Snickers, je vous le rappelle), il est suffisamment rare de voir des courses de motos en 3D pour ne pas être tenté. La suite en détail dans le test du mois prochain.

GREG

mEDITRUR: KONAMI
DISPONIBILITE: FEVRIER 95






SUPER DANY



Ça, vous voyez, c'est un jeu avec des yaourts. Normal, me direz-vous, c'est Dany de Danone. Par conséquent, le scénario du jeu ressemble à ça : un méchant industriel a volé tous les yaourts de la planète, car il préfère le lait concentré, et a donc pour ambition de remplacer les yaourts du monde entier par du lait concentré. Fort heureusement, Dany et ses amis (que le lait concentré fait passablement gerb...) se décident à lutter contre le rude industriel vomitif. Voilà pour ce qui est du scénario de ce jeu de plates-formes où la réflexion sera de mise tout comme dans un Lost Vikings. Chacun des trois personnages disponibles a des possibilités d'actions différentes (ramper, sauter, tirer, etc). Il va donc falloir se prendre bien la tête pour avancer dans ce jeu. De l'action réflexion prévue pour le mois de janvier. Greg

EDITEUR : CRYO SORTIE PRÉVUE :JANVIER







CLAYFIGHTER 2

JUDGEMENT CLAY












"Judgement Clay", quel jeu de mots étonnant, non ? Pour ceux qui n'auraient pas compris, cette pointe d'humour fait référence au "Judgement Day" du film "Terminator 2". Cela signifierait-il que le jeu recèle autant d'effets spéciaux que l'œuvre de James Cameron ? À moins qu'il ne s'agisse du nombre de scènes d'action-baston pure et dure, équivalent sur grand et petit écran ? Lorsque l'on voit les combattants de Clayfighter II se frapper dessus dans des décors sortis de l'imagination d'un mangeur de champignons hallucinogènes ("Mangez-moi, mangez-moi, mangez-moâaa !"), on ne peut que répondre par l'affirmative aux deux questions. Ça castagne dur et ça surprend dans le jeu comme dans le film ! D'autant que Clay II comporte de nouveaux participants par rapport à la première version, tous adeptes d'arts martiaux inconnus du commun des mortels et dont les techniques décoifferaient même ma mère la chauve. Bref, 24 mégas, une dizaine de tueurs en forme de pâte à modeler et six types de jeu différents composent ce jeu dont nous vous reparlerons très prochainement.

JUDGE DREDD

EDITEUR : INTERPLAY
SORTIE PRÉVUE :JANVIER 95

PREVIEWS









LA PLUS GRANDE STAR MADE IN U.S.A.

SONY Game Line 36.68.22.02



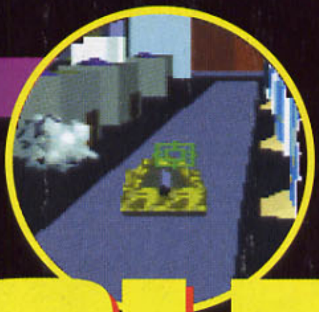
IL VOUS FAUDRA PARCOURIR DIVERS MONDES AUSSI VARIÉS QUE LES ENTRAILLES D'UN VOLCAN À L'IMMENSITÉ DE L'ESPACE AFIN D'Y RECHERCHER DES OBJETS QUI N'Y ONT PAS LEUR PLACE. CHAQUE OBJET TROUVÉ DEVRA DISPARAÎTRE À JAMAIS. ATTENTION DE NOMBREUSES CRÉATURES VOUS BARRERONT LA ROUTE.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

MEGA DRIVE

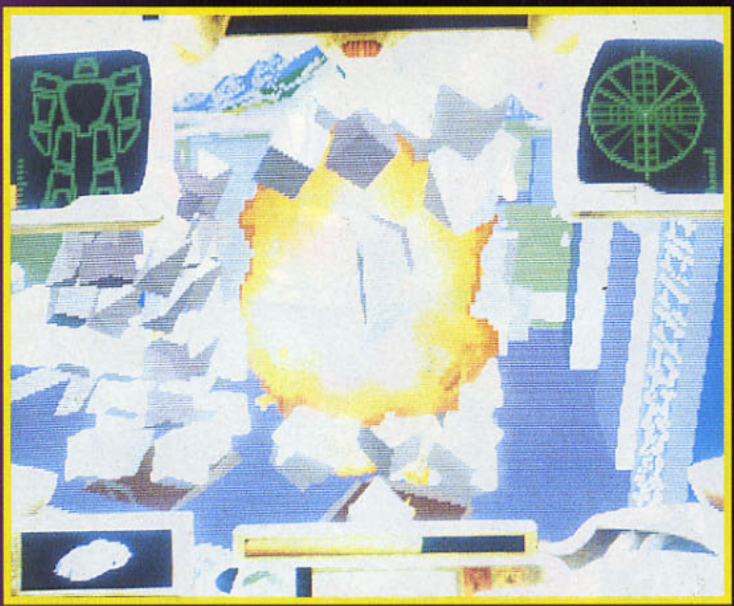
SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ocean

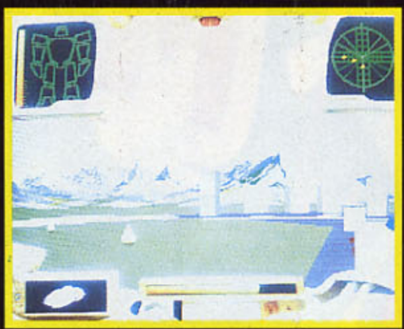




IRON SOLDIER









ROBOT POUR ETRE VRAI !

Je suis persuadé qu'un beau jour, en vous levant (vers midi), vous vous êtes vu dans la peau, ou plutôt dans la cuirasse, d'un robot gigantesque aux pouvoirs incommensurables. Bon, il est vrai que le zéro pointé en maths qui vous avait été infligé la veille n'était pas fait pour calmer vos envies de folie de grandeurs, mais tout de même, vous avez réellement fait ce rêve. Eh bien, grâce à la Jaguar, la chose est maintenant tout à fait possible ! Iron Soldier vous propose en effet d'incarner l'un de ces "Mech Robot", et de détruire tout ce qui se trouve sur votre passage (profs de maths compris !!). Pour être plus clair, voici une description d'ensemble, pour vous faire une idée de la chose dont je veux causer :

Les Armes : Vous pourrez utiliser sans complaisance fumigènes, mortiers, grenades, missiles à tête chercheuse, et même... une tronçonneuse !!! Si, si ! Pour un peu, on se croirait dans un Doom version high-tech ! Cool, non ?

Les ennemis : Ils sont d'un genre assez classique, certes, mais tout de même diablement coriaces. Il y a des chars, des hélicos, des avions, et des sites au sol tout aussi durs à éliminer. Mais ce n'est là qu'une infime partie de l'iceberg, les missions (donc, les méchants-pas-beaux) étant bien évidemment en grand nombre.

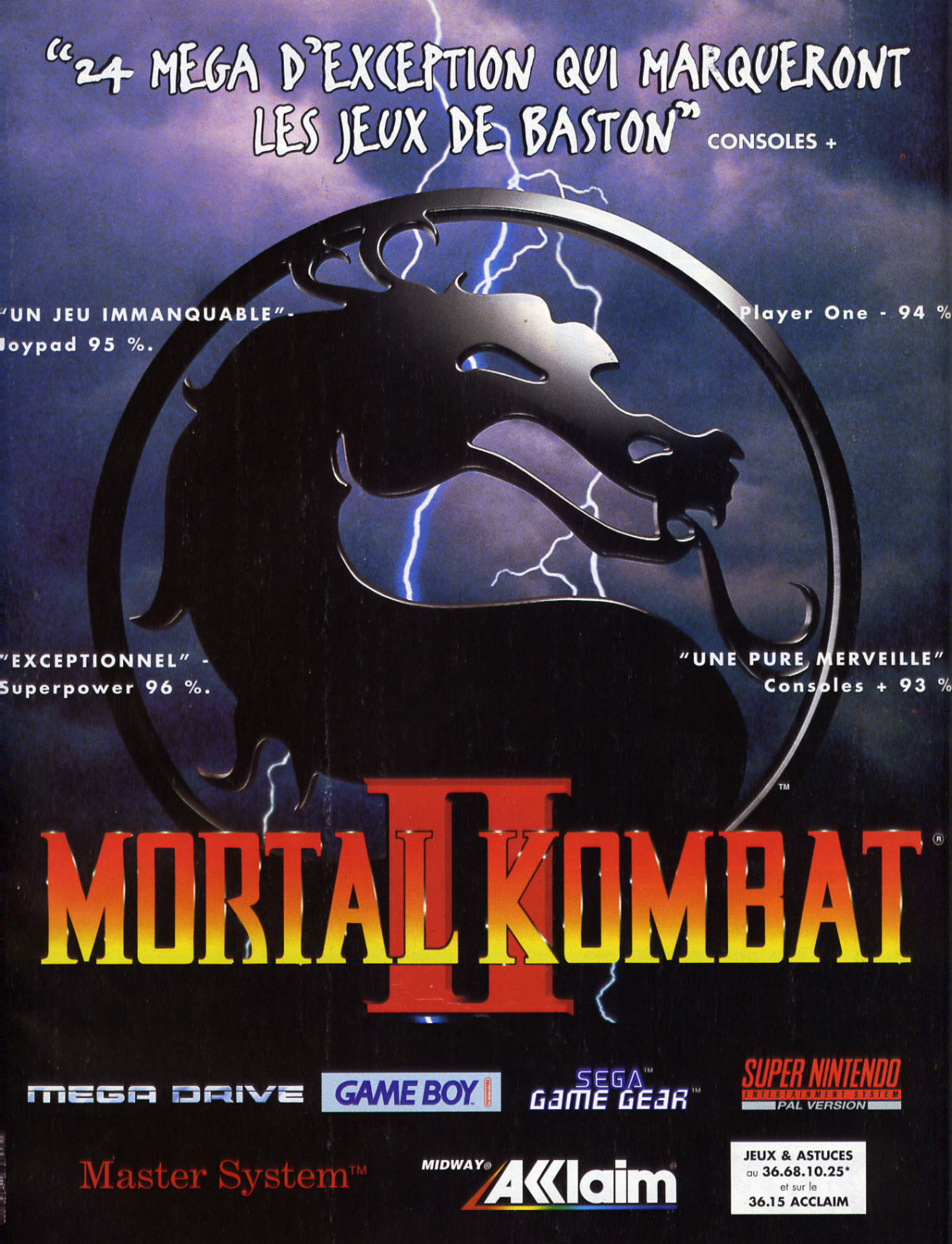
La technique : Là, c'est encore très fort, puisque tout se passe en temps réel, exactement comme dans "Cybermorph". Ainsi, la vitesse de scrolling très fluide et les dizaines de vues appropriées seront excellemment bien desservis par les ombrages de Gouraud (merci, m'sieur !), les polygones et les textures mappées.

La comparaison : On a l'impression de revoir du Cybermorph combiné à du Vortex des fameux "Argonaut Software" (cf. Joypad n°36). Mais à mon avis, ça risque de dépasser tout ce petit monde-là...

Derek Dela Fuente

EDITEUR : ATARI DISPONIBILITE : JANVIER 95





"24 MEGA D'EXCEPTION QUI MARQUERONT LES JEUX DE BASTON" CONSOLES +
"UN JEU IMMANQUABLE" - Joypad 95 %.
Player One - 94 %
"EXCEPTIONNEL" - Superpower 96 %.
"UNE PURE MERVEILLE" Consoles + 93 %
MORTAL KOMBAT II
MEGA DRIVE
GAME BOY
SEGA GAME GEAR
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION
Master System™
MIDWAY® Acclaim
JEUX & ASTUCES au 36.68.10.25* et sur le 36.15 ACCLAIM





RISE OF THE ROBOTS













PREVIEWS

ATTACK OF THE KILLER ROBOTOES

Dans un futur très éloigné, la Terre n'est plus qu'un vulgaire caillou à l'atmosphère vicié. Les robots ont remplacé les citoyens de chair et de sang, et se soumettent sans rechigner aux énormes trusts qui contrôlent la planète. Pour l'heure, l'élément humain survit grâce à une drogue nommée "Oxy-5" pour "oxygène-cinquième génération". Si la dose quotidienne vient à manquer à qui que ce soit, c'est la mort assurée. Cette substance est naturellement produite par les usines d'un trust. Portant le doux sobriquet d'Electrocorp, ce cartel de l'an 10000 fabrique une multitude de matières de synthèse pour les hautes sphères dirigeantes, comme pour la masse composée d'une majorité de cyborgs et de robots. Les problèmes surviennent le jour où le Superviseur, un robot d'une puissance considérable, chargé de veiller au bon fonctionnement de l'usine principale, attrape un virus inconnu jusqu'alors. Electrocorp envoie une équipe de cyborgs physiciens dans l'heure qui suit la contamination, et découvre avec stupéfaction, à partir des écrans de contrôle, que le Superviseur, non content de ne pouvoir être guéri, s'en prend à eux et les anéantit. Il s'empresse alors de transmettre le virus à l'ensemble des robots de l'usine. Plus qu'une solution pour le contrer : le Cyborg H comme humain, vous en l'occurrence. Arrivé dans le hall d'entrée de l'immense bâtisse, votre premier adversaire, un robot broyeur de couleur jaune, s'avance... Rise of the Robots se joue seul ou à deux, à condition de posséder un masque à gaz en cas de carence en O2. Tous les robots sont en 3D (procédé du ray-tracing) et les graphismes, extrêmement réalistes. Quant à la jouabilité et aux mouvements des machines, nous vous en reparlerons après la Saint-Sylvestre...

Benji dit "Judge Dredd"

ÉDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : JANVIER 1994



RIDGE RACER !!
DARKSTALKER !!
SAMOURAI II !!
Venez jouer aux derniers JEUX D'ARCADE

vade games

115, rue Oberkampf
(en fond de cour) - 75011 PARIS
TEL/FAX : 43 38 71 50
OUVERT DU MARDI AU SAMEDI de 13 h à 19 h 30 - METRO : Parmentier

DES PRIX FOUS !!!

MEGADRIVE

- DRAGON ..... 345 F
- EARTHWORM JIM..... 389 F
- ECCO 2..... 395 F
- FIFA II..... 389 F
- FLINK ..... 389 F
- LION KING..... 345 F
- MICKEY MANIA..... 429 F
- SONIC 4 ..... 389 F
- SHINING FORCE 2 (FR)...... 389 F

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!


389 F

SUPER NINTENDO

- CONSOLE + 1 MANETTE ... 690 F
- DRAGON BALL Z 4 ..... 395 F
- DOCKEY KONG COUNTRY 449 F
- EARTHWORM JIM..... 395 F
- FINAL FANTASY III ..... 489 F
- INDIANA JONES ..... 395 F
- LION KING..... 369 F
- MORTAL KOMBAT II ..... 429 F
- MICKEY MANIA ..... 449 F
- RETURN OF JEDI ..... 395 F
- STREET RACER ..... 399 F

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!


449 F

NEO-CD

- CONSOLE NEO-CD 3490
- SAMOURAI II (MI-DECEMBRE) 590
- KING OF FIGHTER 94 549
- ART OF FIGHTING II 390
- FATAL FURY SPECIAL 390
- TOP HUNTER 390
- SIDECKICKS II 390
- LAST RESORT..... 390
- AEROFIGHTER 490

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !


3490 F

SEGA 32 X

- **32 X ..... 1390 F**
- VIRTUA RACING DX..... 495 F
- STAR WARS ..... 495 F

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!


1390 F

SEGA SATURN

- **CONSOLE SATURNE... TEL !!!**
- VIRTUA FIGHTER..... TEL !!!
- DAYTONA USA ..... TEL !!!

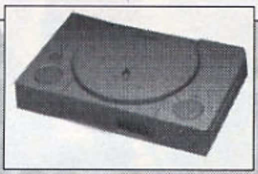
ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!



SONY PS-X

- CONSOLE PS-X ..... TEL !!
- CRIME CRACKERS ..... TEL !!
- MOTOR TOWN GP ..... TEL !!
- RAIDEN (QUE SUR JOYPAD) ..... TEL !!
- RIDGE RACER..... TEL !!

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!



3 DO

- **CONSOLE 3DO SZ10 ..... 3990 F**
- SUPER STREET X ..... 549 F
- SAMOURAI SHODOWN ..... 590 F

ET PLEIN D'AUTRES ENCORE !!!


SUPER STREET FIGHTER 2X
549 F

BON DE COMMANDE A RENVOYER A : VADE GAMES 115, rue OBERKAMPF 75011 PARIS

Bon à remplir ou à recopier - Les commandes accompagnées de chèques sont traitées en priorité.

TITRES	PRIX
Port et emballage (**Jeux envoyés en Colissimo**)	+ 35 F
TOTAL A PAYER	

JE POSSEDE : ❑ MEGADRIVE ❑ SUPER NINTENDO ❑ NEO CD ❑ AUTRE

REGLEMENT : ❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ MANDAT LETTRE

Signature :

NOM : ..... Prénom : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEL. : .....

RCS PARIS B 388 692 978

LES SCHTROUMPFS

GARE À GARGAMEL !





Une fois de plus (si on continue comme ça, ce bout de phrase risque d'être élu "top des top" des formules utilisées par la rédac de Joypad !), ce triste personnage qu'est Gargamel refait parler de lui. Un enlèvement d'un Schtroumpf, et hop ! c'est le branle-bas de combat dans le village des petits êtres bleus. À tour de rôle, chacun va s'employer à éliminer toute résistance de la part des milliers d'ennemis que le sorcier aura envoyés.



Schtroumpf farceur, Schtroumpf grognon, Schtroumpf Greg, tous les moyens sont bons pour arriver au but fixé par le génialissime Grand Schtroumpf. Ah, quel génie tout de même, ce Grand Schtroumpf ! Pour ceux que ça intéresse, et accessoirement, les niveaux sont les mêmes que sur Super Nintendo, de même que la phase en luge, absolument sublime, et ce, sans mode 7 pour faciliter les choses. Allez, je vous laisse, j'ai un truc bleu sur le feu... TRAZOM



SORTIE PRÉVUE: JANVIER 95











CANNON FODDER

LA "GUEGUERRE" SUR CONSOLE !

Déjà sorti sur micro-ordinateur, ce "simulateur" de guerre très soft et très "arcade", vous met dans la peau de beaux petits G.I.'s tout verts. Chargés de missions bien précises à travers des niveaux de jungle, de neige et autres décors propres à vous laisser dans des problèmes souvent ardus, vous êtes à la tête d'une escouade de plusieurs soldats avec lesquels vous devez, dans un premier temps, éliminer au fusil les ennemis, puis un peu plus tard à l'aide de grenades ou de lance-roquettes, détruire tout bâtiment existant. Chaque niveau devant être nettoyé de A à Z pour passer au suivant. Ça paraît simple comme ça, mais ça devient très vite très difficile. Les niveaux sont souvent très tortueux et longs et il faudra même utiliser des véhicules à certains endroits pour franchir les lignes ennemies. Assez stratégique, donc. En tout cas, un jeu qui tranche vraiment avec ce qui se fait habituellement sur les consoles. À suivre... TRAZOM

SORTIE PREVUE : JANVIER 95 EDITEUR : VIRGIN I.E

PREVIEWS



BRUTAL®
Paws of Fury
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA-CD
Déchaînée!
sur le Mega CD, Mega Drive et SNES.
La force primale s'associe à la sagesse ancienne, lorsque Gametek déchaîne les bêtes de tournoi à la recherche de la gloire au combat. Tous les quatre ans le Dali Llama parcourt le monde à la recherche des plus puissants guerriers pour se battre, sur son île, pour remporter la convoitée 'ceinture du ciel'. Ne manquez pas de mettre la patte sur le jeu graphique d'arts martiaux, BRUTAL.
GAMETEK
GAMETEK (FRANCE) LIMITED. BP 251 69152 Décines Charpieu Cedex France
Brutal & Brutal Paws of Fury are trademarks of GameTek, Inc. ©1994 Cybersoft. Inc. Cybersoft is a subsidiary of I.J.E., Inc. ©1994 GameTek, Inc. GameTek is a registered trademark of IJE, Inc. All rights reserved 2999 N.E. 191st Street, Aventura, Florida 33180.
Sega MegaDrive and Mega CD are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Super Nintendo Entertainment System is a trademark of Nintendo.





C'EST GLUANT ET ÇA SENT PAS BON !

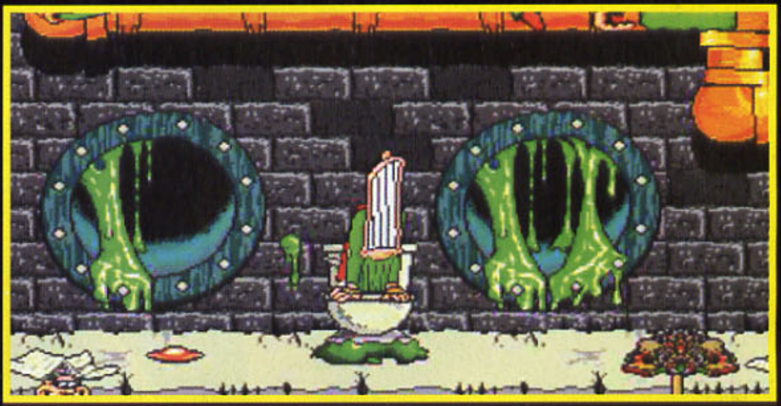
BOOGERMAN

a pick and flick adventure

Décidément, Interplay aime les matières gélatineuses ! Après avoir pétri la pâte dans Clayfighter et Claymates, vous voici plongé (beurk !) dans un univers pour le moins répugnant. Vous allez en effet incarner un être tout mou, Boogerman, le héros sans peur et sans reproche de ce jeu, dont les mimiques évoquent plus le domaine de la scatologie que celui du thème sacro-saint du sauveur de l'humanité ! Mais peu importe, du moment que l'on rit... En y regardant d'un peu plus près (pas trop, par peur d'asphyxie !), il se trouve que la morphologie du personnage ressemble fortement à celle d'Earthworm Jim ! Ce mimétisme va même jusqu'à totalement les confondre si on avait pu les mettre côte à côte, en train de grimper sur un arbre. C'est la même fluidité dans l'animation. Fort réussie d'ailleurs. Pour le scénario, il y a une histoire de pollution à résoudre. Enfin, vous verrez bien... En tout cas, il s'annonce très drôle ! TRAZOM



EDITEUR : INTERPLAY DISPONIBILITE : JANVIER 95

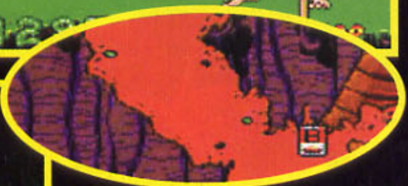


UN PEU DE PATE ET DE SAVOIR-FAIRE !

Alors que les joueurs avertis vont bientôt découvrir la suite de Clayfighter sur Super Nintendo (cf. les previews), la Megadrive accueille, quant à elle, le premier volet de ce jeu de baston complètement anachronique. Ici, point de références à Street Fighter Machin ni à Mortal Kombat Truc. Non, non, on se calme, ce n'est pas un bête "remake" que certains éditeurs se bornent à faire pour une lamentable histoire de... enfin, vous voyez quoi. Niet ! Cette fois, il aura juste fallu un peu d'imagination aux programmeurs d'Interplay, pour nous pondre ce petit bijou. Eh oui, une fois n'est pas coutume, et pour ceux qui ne connaissaient pas le jeu avant de lire ces quelques lignes formidables, Clayfighter est un jeu de baston basé autour de personnages de pâte à modeler, entièrement digitalisés sur micro-ordinateur. Et comme dans tout jeu de baston, les combats y sont féroces, l'humour très présent et le mode "deux joueurs" toujours aussi palpitant. À suivre, pour ceux qui veulent changer de jeu sans changer de genre... TRAZOM

EDITEUR : INTERPLAY DISPONIBILITE : JANVIER 95







CLAYFIGHTER







SECOND SAMURAI

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

vivid image

Disponible sur
Sega Megadrive & Mega CD



HARWEST GAMES

GRATUIT POUR TOUTES COMMANDES UN TEE SHIRT HARWEST GAMES

PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN JEU MOINS CHER AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)

DEDUIT* 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE-NOUS TA COMMANDE,

100 % GAGNANT

*Offre valable en décembre et uniquement pour la vente par correspondance.

LE CLUB HARWEST GAMES

HARWEST GAMES CLUB



NOM ....DUPONT ....
PRENOM ..JULIEN ....

N° CARTE 94 10 69 12 0000007

LE CLUB TU VEUX DES CADEAUX, DES REMISES

1 MONTRE STREET FIGHTER GRATUITE
1 TEE SHIRT HARWEST GAMES
TA CARTE DE MEMBRE PRIVILEGIE
CADEAU POUR TON ANNIVERSAIRE
CATALOGUE

SEULEMENT **88 F**

HARWEST GAMES

C'EST PLUS DE 80 BOUTIQUES AGRÉES À VOTRE SERVICE.

LISTE DES BOUTIQUES AU 78 63 60 80
VOUS DÉSIREZ DEVENIR DISTRIBUTEUR HARWEST OU OUVRIR UN MAGASIN, CONTACTEZ-NOUS

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR AD 29 TURBO (SUPER NINTENDO)	89 F
ADAPTATEUR MEGA KEY (MEGADRIVE)	79 F
CABLE PERITEL (SUPER NINTENDO)	79 F
CABLE PERITEL (MEGADRIVE)	79 F
ADAPTATEUR SECTEUR (SUPER NINTENDO)	69 F
ADAPTATEUR SECTEUR (MEGADRIVE)	69 F
FIGHTER 2 Mégadrive (manette spécial baston, 6 boutons)	99 F
PRO 6 Mégadrive (2 manettes sans fil)	219 F
SUPER 4 Super Ninterdo (manette spécial baston, 6 boutons)	99 F
SUPER 6 Super Nintendo (2 manettes sans fin)	219 F

BOUTIQUE

PORTE-CLEFS STREET FIGHTER	45 F
MONTRE STREET FIGHTER	99 F
FIGURINE STREET FIGHTER	79 F
MONTRE GAME BOY	99 F
PORTE-CLEFS MARIO	49 F

AUTRES PRODUITS NOUS CONSULTER



HARWEST GAMES

IMPORT U S A JAPON

TOUS LES NEWS EN DIRECT : AU 78 63 60 80

SUPER NES / SUPER NINTENDO

Jeu	Prix
DRAGON BALL Z 3 (SUPER FAMICOM)	529 F
AER0 THE ACROBAT	369 F
ACTRAISER 2	389 F
AMERICAN TAIL	399 F
ANIMANIAC	TEL
BRAIN LORD	439 F
BATTLEDOADS DOUBLE DRAGON	299 F
CLAYMATES	429 F
CLAYFIGHTER	429 F
CHOPLIFTER 3	389 F
DRAGON (BRUCE LEE)	439 F
DOUBLE DRAGON 5	439 F
EQUINOX	399 F
FATAL FURY 2	429 F
FIEVEL GOWEST	TEL
FIFA SOCŒR	389 F
FI ROC 2	419 F
ILLUSION OF GAIA	459 F
INCREDIBLE HULK	419 F
KING OF DRAGON	479 F
LEGEND	419 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	409 F
LEMMINGS 2	489 F
LETHAL ENF0RCER	459 F
LUFIA	459 F
MAXIMUM CARNAGE	449 F
MORTAL KOMBAT 2	459 F
MISTER NUTZ	359 F
MEGAMAN X	389 F
NHL HOCKEY 94	389 F
NBA JAM	409 F
NBA SHW D0WN	379 F
NBA BASKETBALL 95	TEL
NSPN BASEBALL	399 F
OPERATION EUROPE	439 F
PGA TOUR GOLF 2	389 F
PIRATE OF DARK WATER	359 F
P0WER RANGER	439 F
P0PEYE'S ADVENTURE	399 F
POPEYE THE SAILOR	399 F
PAC ATTACK	349 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
SHAQ FU	399 F
SUPER STREET FIGHTER II	459 F
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	389 F
SECRET OF MANIA	449 F
SUZUKI 8 HOUR	389 F
STUN RACE FX	429 F
SUPER METROID	409 F
SIMPS0M : VIRTUAL BART	429 F
WORLD CUP SOCCCER 94	349 F
SUPER PINBALL	389 F
SUPER TETRIS 2	399 F
TECMOO NBA BASKETBALL	389 F
TURN AND BURN	429 F
VORTEX	439 F
WORLD CUP SOCCER 94	389 F
WORLD HERO 2	439 F
FINAL FANTASY 3	439 F
LORD OF THE RING	409 F
SPARKSTER	399 F
AERO THE ACROBAT 2	399 F
ANIMANIAC	399 F
LE ROI LION	429 F
SPEED RACERS	369 F
DRAGON (BRUCE LEE)	409 F
RETURN OF JEDI	429 F
SNOW WHITE	389 F
OPERATION THUNDERBOLT	399 F
ADVENTURE ISLAND 2	409 F
GHOUL PATROL	389 F
SUPER PUNCH OUT	389 F
YOGI	379 F
MICKEY MANIA	399 F
EARTHWORM JIM	449 F
NBA LIVE 95	419 F
R-TYPE III	389 F
HAMMERLOCK	389 F
INDIANA JONES	429 F
ROBO TREK	399 F
BONKERS	409 F
WORLD HERO 2	409 F
STUNT FX TRUCK	399 F
TECMO SUPER BASSEBALL	399 F
DONKEY KONG COUNTRY	429 F

GENESIS / MEGADRIVE

Jeu	Prix
ART OF FIGHTING	419 F
AER0 THE ACROBAT	349 F
BATTLE TECH	409 F
BALZ	399 F
CONTRA HARD COP	399 F
ÇOMBAT CAR	349 F
COLUMNS 3	319 F
DRAGON (BRUCE LEE)	429 F
DOUBLE DRAGON 5	TEL
DICK VITALE BASKETBALL	419 F
DUNE 2	399 F
ECCO THE DOLPHIN 2	399 F
FATAL FURY 2	429 F
FLINK	TEL
FIFA S0CCER	349 F
FORMULA ONE	389 F
INCREDIBLE HULK	399 F
KING OF MONSTER 2	419 F
LANDSTALKER	399 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	419 F
JURRASIC PARK RAMPAGE	409 F
MARIO ANDRETTI	389 F
MORTAL KOMBAT 2	419 F
MONSTER WORLD IV	439 F
MEGA BOMBERMAN	TEL
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	TEL
NBA SHOWDOWN	389 F
NBA JAM	389 F
MLBPA BASSEBALL	389 F
NHLPA 95	419 F
OPERATION EUROPE	439 F
0UT RUNNER	379 F
PELE 2	389 F
POWER INSTINCT	TEL
PGA GOLF EUROPEAN TOUR	389 F
PHANTASY STAR IV	459 F
PIRATE G0LD	359 F
PIRATE OF DARK WATER	419 F
ROCK'N ROLL RACING	399 F
RAGNACENTY	389 F
REBEL ASSAULT	TEL
SENSIBLE SOCCER	TEL
SONIC 3	389 F
STREET 0F RAGE 3	419 F
SUPER STREET FIGTHER II	459 F
SHAQ FU	399 F
SHINING F0RCE II	TEL
SHADOW RUN	389 F
TITI ET GROSMINET	419 F
URBAN STRIKE	399 F
VIRTUA RACING	449 F
VIRTUAL BART	399 F
TECMO SUPER BASSEBALL	439 F
WORLD CHAMPION S0CŒR 2	379 F
ZERO TOLERANCE	399 F
INTERNATIONAL TENNIS	399 F
TROY AIKMAN NF FOOTBALL	439 F
DYNAMITE HEADY	419 F
MAXIMUM CARNAGE	419 F
SPARKSTER	369 F
SONIC & KNUCKLE	429 F
POWER RANGER	399 F
LETHAL ENFORCER 2	429 F
TINY TOON ADVENTURE	369 F
MICKEY MANIA	399 F
SONIC § KNUCKLES	389 F
SHINING FORCE 2	449 F
TINY TOON ADVENTURE	339 F
EARTHWORM JIM	439 F
FIFA SOCCER 95	399 F
LE ROI LION	429 F
NBA LIVE 95	399 F
BUBSY 2	349 F
TECMO SUPER BASSEBALL	399 F

PAR MIRACLE SI TU TROUVES UN JEU MOINS CHER AILLEURS,

(SUR JUSTIFICATIFS MAGAZINE)

DEDUIT* 10,00 F DU MEILLEUR PRIX CONSTATÉ ET ADRESSE-NOUS TA COMMANDE

GAME BOY

Jeu	Prix
DONKEY KONG	239 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229 F
MORTAL KOMBAT II	249 F
POWER RANGER	209 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	209 F
SAILOR MOON	149 F
ZELDA	229 F
STOP THAT ROACH	219 F
CONTRA	229 F
MEGA MAN 5	229 F
NBA JAM	249 F
DOUBLE DRAGON	189 F
MICKEY MOUSE	219 F
NINJA BOY 2	169 F
DRACULA	209 F

GAME GEAR

Jeu	Prix
ALADDIN	199 F
COCA COLA KID	199 F
CHOPLIFTER	229 F
GP RIDER	229 F
JURASSIC PARK	189 F
MS PAC MAN	209 F
M0RTAL KOMBAT II	279 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	219 F
SENSIBLE S0OCER	219 F
SONIC SPINBALL	199 F
SONIC 3	199 F
INCREDIBLE HULK	269 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	239 F
CAESAR PALACE	239 F
DAFFY DUCK	249 F

SEGA CD

Jeu	Prix
BRUTAL	389 F
DARK WIZARD	369 F
DRAGON' S LAIR	429 F
JURASSIK PARK	399 F
MEGA RACE	359 F
MORTAL KOMBAT	319 F
COOL SPOT	409 F
REBEL ASSAULT	369 F
RISE OF DRAGON	379 F
SHINING FORCE	449 F
TOMCAT ALLEY	399 F
W0RLD CUP USA 94	379 F
CLIFFANGHER	359 F
HEART OF ALIEN	399 F
DUNE	399 F
BATTLECORP	349 F
NBA JAM	399 F
ANDROID ASSAULT	399 F
REVENGERS OF VENGENCE	359 F
LETHAL ENFORCER (AVEC PISTOLET)	459 F
LETHAL ENFORCERS 2	389 F
SOUL STAR	359 F
MEGA RACE	369 F
CRIME PATROL	389 F

Ces prix sont uniquement valables pour la vente par correspondance

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE RETOURNER CE BON A :

HARWEST GAMES TOUR CREDIT LYONNAIS - 129, RUE SERVIENT 69003 LYON
TEL. 78 63 60 80 - FAX : 78 63 60 85 RCS LYON B 390 656 767

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
VILLE ....
CODE POSTAL ....
TEL ....
DATE DE NAISSANCE..

REGLEMENT :
CHEQUE ❑
C.C.P ❑
CARTE BLEUE ❑
DATE DE VALIDITE : ...../.....
NUMERO : ....
SIGNATURE

TITRES	CONS	
PORT 25 F		25 F
	TOTAL	

Le zapping des tests

EDITO

Ce mois-ci, rien de bien extraordinaire, mis à part Noël, vous savez, cette grande fête où les gens se sentent obligés de consommer plus qu'à l'accoutumée, alors qu'en fait il n'y a aucune raison à cela et que ce serait aussi bien de se goinfrer autant tous les jours. Seulement voilà, le Père Noël est très certainement à lui seul la campagne publicitaire la plus balèze du monde, en terme d'évolution des chiffres d'affaires. Les jeux vidéo, eux aussi, en sont tributaires, et c'est en ces mois enneigés que vous allez pouvoir profiter des nouvelles consoles que l'on a testées pour vous, ainsi que des derniers hits sur les consoles 16 bits s'apprêtant à passer ainsi leur dernier (?) Noël en seules maîtresses du marché. C'est aussi en cette période de Noël qu'ont choisi de paraître des petits bijoux tels que Donkey Kong Country, Le Roi Lion (Snes), Virtua Racing deluxe(MD32X), Doom (Jaguar et MD32X), Virtua Fighter (Saturn), Tôshiden et Ridge Racer(PS-X), et Dragon Ball Z (PC Engine). Bien sûr, tout ceci coûte vachement de pognon, et dans ces cas-là, on se dit "c'que j'aimerais être riche !". Seulement, si vous étiez riche, vous auriez plein de soucis et plus le temps de jouer aux jeux : il faut savoir ce que l'on veut.

La rédaction qui vous souhaite un joyeux Noël !



JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER

MEGADRIVE • ÉDITEUR : VIRGIN I.E.

Jimmy's Snooker est sans conteste la meilleure simulation de snooker sur consoles. Entièrement réalisé en 3-D, le jeu offre une multitude d'options aux joueurs, un ou deux, leur permettant d'optimiser leurs coups. Rotations, zooms, effets donnés à la boule, survol du billard, choix de l'angle de vue et puissance du tir figurent parmi les choix auxquels sont confrontés les amateurs de snooker qui, une fois la cartouche enclenchée, s'imaginent sans problème dans la salle de billard la plus proche. Le seul défaut de cette simulation réside dans le manque de variété de jeu. Pourquoi ne pas avoir inclus le billard français, par exemple ? Un titre résolument destiné aux connaisseurs patients et chevronnés qui apprécient ce genre de soft d'un concept très "micro" (possibilité de jouer avec la souris Sega).

Benji dit Judge Dredd

NOTE : 88 %

SYNDICATE

MEGADRIVE • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Des graphismes pauvres. Une musique énervante. Des commandes peu pratiques. Un écran quasi illisible... Quel dommage que l'adaptation sur console de ce si bon jeu sur PC ne soit pas à la hauteur de l'original ! Ni même de nos espérances ! Le scénario est pourtant intéressant et rudement bien ficelé. Mais le résultat ne m'a pas convaincu. C'est bête, l'idée d'être à la tête d'un gros gang de mafieux assoifés de sang et d'argent, prêts à tout pour écraser les autres et mettre la main sur les richesses de la planète, était plutôt séduisante !

Johnattan Hart

Note : 65 %



DYNAMITE HEADDY

MEGADRIVE • EDITEUR : SEGA

Dynamite Headdy est le genre de jeu complètement japonais à mort, bourré de petits détails rigolos, de stages longs difficiles et nombreux, mais qui pourtant n'accroche pas le joueur autant que pourrait le faire un tel titre. Le style est-il trop proche de tas d'autres productions dans le même style, ou bien est-il tout simplement arrivé deux ans trop tard? Les amateurs de plates-formes y trouveront leur compte, quant aux autres....

Greg

NOTE : 82 %





YOGI BEAR

MEGADRIVE • EDITEUR : GAMETEK

Le fameux héros des dessins animés Hanna/Barbera vient à son tour d'être adapté sur MD après avoir fait un passage par la SN. Le résultat est quasi identique à ce que l'on a vu sur la 16 bits de Nintendo : de belles couleurs, une superbe animation, mais une fois encore, l'intérêt est très pauvre. On fonce tête baissée du début à la fin du niveau, sans trop réfléchir, Quand on voit un Earthworm Jim, on se pose des questions. Dommage tout de même !

Trazom

NOTE : 80%

NEWMAN-HAAS
MEGADRIVE • EDITEUR : ACCLAIM



Prenez un zest de "Formula One", une portion de "Nigel Mansell" et vous n'aurez aucun mal à entrevoir ce que vaut réellement ce nouveau simulateur de courses. De la Formule Indy, pour être précis ! Le réalisme a certes été poussé à son paroxysme (drapeaux jaunes, ravitaillements au stand...), mais il est cependant dommage de constater que le scrolling de la piste, même s'il est très rapide, ne permet pas de bien distinguer ce qui vous arrive dessus. C'est un petit peu confus pour être honnête. Par contre, on donnera un nouveau bon point pour le jeu à deux qui est assez sympa. Cependant, rien de révolutionnaire. Trazom

NOTE : 80 %

BEYOND THE LIMITS
MEGA CD • EDITEUR : SEGA

On vous en avait déjà parlé, il y a quelques numéros, de ce jeu de Formule 1, en version import, sous le titre "Heavenly Symphony". Eh bien, on reprend les mêmes et on recommence. C'est un bon jeu, mais on aurait pu en avoir un meilleur, si le réalisme du scrolling de la route avait été mieux rendu. Dommage ! Le reste n'est que digits sonores et graphiques des pilotes en action. Ça fait un peu léger pour qui veut se procurer avant tout un jeu de course. Mais je maintiens qu'il est bien quand même, d'autant plus que les simulations de F1 sur Mega CD ne sont pas légion. Trazom

NOTE : 89 %





AERO THE ACROBAT 2
SUPER NINTENDO • EDITEUR : Sunsoft

Je me méfiais de cette suite et j'avais bien tort, car les développeurs de chez Sunsoft s'en sont réellement bien sortis en reprenant les bons côtés du premier épisode (graphismes, fluidité, clins d'œil) et ont inventé une tonne de nouveaux concepts. Aero 2 est donc bourré d'originalités et toujours aussi drôle à jouer. Un bon jeu d'action. Olivier

NOTE : 84 %





JURASSIC PARK 2 - THE CHAOS CONTINUES
SUPER NINTENDO • ÉDITEUR : SONY IMAGESOFT

Si le premier jeu inspiré du film reprenait les mésaventures du Docteur Grant, il n'en est rien dans cette pseudo-suite. Il est question ici d'une tentative de prise de contrôle de l'île où se trouve le fameux parc par Biosyn, la firme concurrente d'Ingen, laboratoire de biogénétique ayant recréé les dinos. Le but du/des joueurs (possibilité de jouer à deux simultanément) est de contrer les agissements des mercenaires envoyés par Biosyn pour envahir "La Isla Nublar", l'île des brumes. Ressemblant fortement à Aliens (Acclaim) dans le concept, le jeu n'en reste pas moins lassant et peu prenant, du fait de l'absence de mots de passe pour des missions plus difficiles les unes que les autres. Plus d'originalité dans les graphismes et plus de variété dans l'action auraient été les bienvenus. Cela sent le réchauffé ! Benji dit JUDGE DREDD

NOTE : 78 %







RUGBY WORLD CUP 1995
MEGADRIVE • EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

Décidément, EA fait très fort ! Non content de nous apporter une myriade de jeux de sport (tennis, foot, foot US, hockey...) sur MD et SN, ne voilà-t-il pas que cette société américaine (j'insiste là-dessus !) produit un jeu... de rugby !! On aura tout vu. En plus, il est excellent. Les sprites sont plus fins que dans Fifa, les actions sur le terrain très cohérentes, et le nombre d'équipes est impressionnant. EA n'a pas tenté de réaliser un jeu de rugby, il l'a vraiment fait. Les fans sauront l'apprécier à sa juste valeur, soyons-en convaincus... Trazom

NOTE : 86 %





RED ZONE
MEGADRIVE • EDITEUR : TIME WARNER INTERACTIVE



Il est vraiment dommage d'être limité par la place, car ce test aurait mérité de trôner en bonne place parmi les autres tests. Très original dans sa conception, il propose un aspect technique excellent et surtout un intérêt ludique abouti. Vous pilotez un hélico qui doit bombarder des objectifs militaires. La vue est de dessus, et la rotation des décors rappelle le mode 7 de la Super Nintendo. Un jeu excellent et prenant. Olivier

NOTE : 86 %

PSYCHO PINBALL
MEGADRIVE. • EDITEUR: CODEMASTER



Un bon flipper sur Megadrive, chose inexistante depuis Devil Crush (Dragon fury en V.F.), et qui date donc du mois de décembre 1991. On peut dire qu'on aura attendu avant d'avoir un autre bon jeu de flipper. Et en plus, celui-ci est un jeu Codemaster, donc un "budget", qui ne coûtera pas trop cher à l'achat, et qui vous ravira quand même. Très rigolo, ce jeu n'est peut-être pas extraordinaire, mais vous procurera pas mal de plaisir grâce à ces différents flippers à thème. Distrayant et sympathique, quoi... .Greg

NOTE : 85 %

HIT PARADE

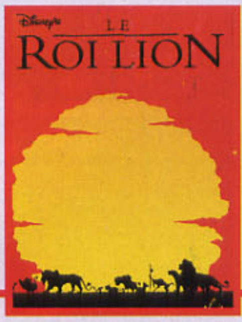


TOYS "R" US

SKYROCK

1 Le Roi Lion

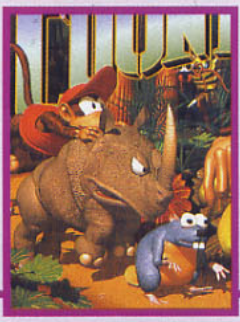
SUPER NINTENDO • GAME GEAR
MEGADRIVE • MASTER SYSTEM



2 Donkey Kong Country

SUPER NINTENDO

Donkey Kong NES • GAME BOY



3 FIFA Inter. Soccer '95

MEGADRIVE

FIFA Soccer SUPER NINTENDO



4 Street Racer

SUPER NINTENDO



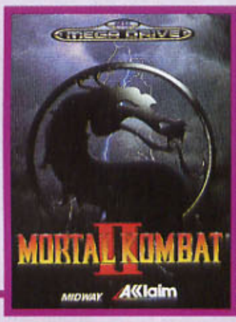
5 Le Livre de la Jungle

SUPER NINTENDO
GAME BOY • NES



6 Mortal Kombat II

SUPER NINTENDO • GAME BOY
MEGADRIVE



7 Sonic & Knuckles

MEGADRIVE



8 Power Rangers

SUPER NINTENDO • GAME BOY



9 Mickey Mania

SUPER NINTENDO
MEGADRIVE



10 Les Schtroumpfs

SUPER NINTENDO
GAME BOY • NES



LE CLASSEMENT DES 10 MEILLEURES VENTES DE JEUX VIDÉO DU MOIS DE NOVEMBRE DANS LES MAGASINS TOYS 'R' US

Retrouvez ce classement tous les mercredis 16H55 sur SKYROCK

POWER DRIVE

EDITEUR • US GOLD
GENRE • COURSE AUTO
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE CIRCUITS • 47
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

- Une très très longue durée de vie !
- Une réalisme époustouflant !
- Enormément de circuits.

De la variété dans les parcours. Très original.

- On ne peut pas jouer à deux simultanément !!
- Assez difficile, mais bon...

16 — GRAPHISMES
Les différentes petites voitures sont très réalistes, mais certains décors manquent cruellement de détails.

18 — ANIMATION
Absolument irréprochable sur toute la ligne. Les scrollings sont très fluides et de bon aloi sur cette machine.

17 — MANIABILITÉ
Là encore, on n'est pas déçu, même si sur certains circuits, on a vraiment du mal à parfaitement maîtriser le bolide.

14 — SON/BRUITAGE
Des bruitages forts réussis : crissements de pneus, dérapages, chocs, enfin tout quoi! Les musiques sont par contre absentes.

GLOBAL 91%

DU RALLYE DANS UN FAUTEUIL !



En plein brouillard j'y vois que dalle....
NUIT ET BROUILLARD
Ilfait nuit sur Paris, Tralalaïtou



Amis de la glissade, bonjour ! En direct live des pays où se déroulent les rallyes les plus incroyables du monde, vous allez, une fois n'est pas coutume, pouvoir vous défouler tel un Ari Vatanen ou un Carlos Sainz moyen sur des routes enneigées, sablonneuses ou même poussiéreuses qu'offrent ces merveilleuses contrées. Et ce, par tous les temps. Rien n'arrête les rallymen, pour faire des temps "scrash" ! En fait, les différentes "spéciales" que vous allez disputer se composent de trois parties bien distinctes. Dans un premier temps, vous allez tenter de vous qualifier (il ne faut pas dépasser un temps donné), ensuite vous aurez droit à un duel serré avec un concurrent coriace (quatre tours de circuit à effectuer toujours en un temps limité), et enfin vous vous retrouverez sur des parcours avec des manœuvres bien spécifiques à exécuter, comme passer en marche arrière dans un endroit donné ou contourner des dizaines de cônes placés en spirale, sans en toucher un seul ! Entre-temps, il aura fallu réparer votre véhicule passablement endommagé, ou même acheter une nouvelle voiture plus performante... si vous avez les moyens !



LE CHAMPIONNAT DES RALLYES VERSION 1994 :

Didier Auriol, le titre approche !

Exactement dix courses ont lieu dans cette compétition disputée de haute lutte par les meilleurs pilotes de rallyes. Cette année, pas moins de trois hommes se sont détachés du lot pour l'acquisition du titre suprême. Parmi eux, on retrouve le double champion du monde espagnol Carlos Sainz sur Subaru (99 points), actuellement deuxième du championnat ; Juha Kankkunen, le triple champion du monde finlandais sur Toyota que l'on voit à la troisième place (78 points), et enfin le Français Didier Auriol également sur Toyota et actuel leader de la discipline avec 110 points. À seulement une course de la fin ! Le tricolore peut enfin entrevoir avec une certaine sérénité, et pour la première fois de sa carrière, de se voir couronné à la fin de l'année lors de l'ultime course, qui se déroule en Grande-Bretagne, et que l'on appelle le R.A.C. En espérant que ses déboires passés ne se reproduiront pas au tout dernier moment...



Après vous être défoulé comme c'est pas permis sur les pistes, et même si vous avez de la boue de la tête aux pieds, il faudra obligatoirement faire une courte halte au stand, histoire de réparer les dégâts de l'homme et surtout de la machine !

PARCOURS FLÉCHÉS...
Voici en entier le parcours à effectuer en un temps limité, jusqu'à la sortie. Non seulement il faut aller vite, mais en même temps faire preuve de dextérité, de souplesse et de sang-froid ! Notamment au niveau des plots...

LEÇONS DE CONDUITE !

Le saut est primordial dans Power Drive. Avec une voiture moyennement réparée (faut dire, ça coûte des brouzoufs !) vous avez intérêt à freiner en l'air, sinon vous piquez droit dans le virage.

Le dérapage se fait en accélérant puis en freinant brusquement tout en braquant vers la route. Très spectaculaire et bien rendu.

Le contre-braquage, c'est pour les artistes confirmés ! Ça consiste tout bonnement à mettre le volant en opposition à la direction initiale que prend votre bolide. Cela s'avère primordial si on veut aller loin.











LES 6 BOLIDES

1 LA MINI COOPER S : À vous pour 25 000 $. 2 LA FIAT CINQUECENTO : Ma parole, j'te la laisse 3 pour 27 000 $.. 3 LA RENAULT-CLIO WIILIAMS : Elle est pour toi pour 30 000 $.. 4 LA VAUXWALL ASTRA GSI 16 V : Allez, va pour 36 000 $!.5 LA TOYOTA CELICA TURBO 4 WD : Gratuite pour 39 000 $. 6 LA FORD ESCORT COSWORTH : Sur ma vie, t'as pas 42 000 $?



6

EN ARIZONA

Nombre de "spéciales" : 6. Terre aride s'il en est, cet état d'Amérique dans lequel, je le rappelle, Harry Zona, possède un terrain sec et dur.



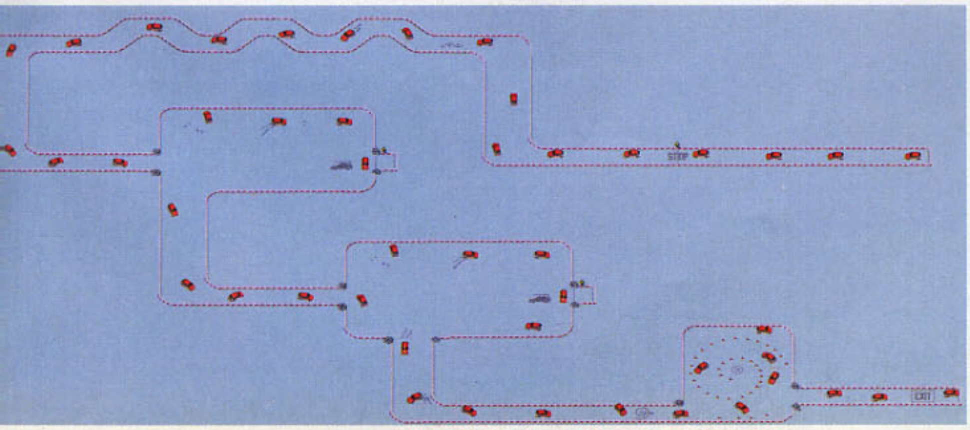


L'AUSTRALIE

Nombre de "spéciales" : 7. Ici, c'est la poussière à perte de vue. Attention aux dégâts des pneus !







LA CORSE

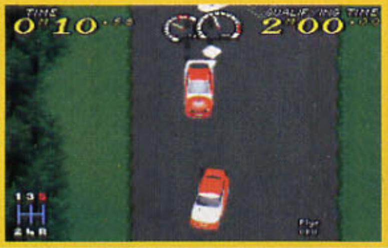
Nombre de "spéciales" : 6. Vous roulerez sur du goudron à perte de vue à travers des rues très étroites. Soyez très vigilant !



LA FINLANDE

Nombre de "spéciales" : 6. Du bitume et de superbes paysages qu'il ne faut absolument pas s'amuser à contempler si on veut s'en sortir vivant.











L'horloge vous permettant d'arrêter le temps.

Un cône qui vous fait perdre du temps en le touchant.



LA GRANDE-BRETAGNE

Nombre de "spéciales" : 3 + 3. Chez les English, c'est caillouteux, pluvieux avec un "léger" brouillard ! En plus des flaques d'eau...







LE KENYA

Nombre de "spéciales" : 5. Du sable, encore du sable, toujours du sable, rien que du sable, encore et encore du sable...



MONTE-CARLO

Nombre de "spéciales" : 4. Du beau bitume bien frais rien que pour vous sur des kilomètres et des kilomètres...



LA SUEDE

Nombre de "spéciales" : 5. Pour changer, vous allez vous défouler sur de la neige bien dure et bien gelée. Certainement le terrain le plus dur !







Ah, enfin un jeu de rallye sur une console ! Je ne vous dirais pas que ça fait longtemps que l'on attendait ça, puisque c'est d'une bête évidence lorsqu'on aime les jeux de courses... mais tout de même ! Ça fait diablement plaisir de se payer des contre-braquages, des dérapages, des dépassements, des pointes à 200 km/h sur des routes aussi étroites que mon petit doigt, sans risquer pour sa vie ! Quel pied, bon sang ! Surtout avec une réalisation aussi soignée et réaliste au possible au niveau des réactions des différents bolides. C'est simple, on s'y croirait. En plus, vu la difficulté du jeu (bonjour le nombre d'heures passées au volant pour finir champion du monde), vous en aurez pour votre argent. A contrario, le petit défaut qui deviendra vite énorme une fois la cartouche écumée dans tous les sens, est celui du jeu à deux qui n'a pas été inséré ! Quel dommage, vraiment. Enfin bon, tant pis ! L'aventure d'un pilote est souvent solitaire... Pourtant, je... non... basta !

TRAZOM



Ces derniers temps, je fais dans les simulations de sport. Après une semaine passée sur l'excellentissime Tae Kwon Do (SFC), impossible de manquer Power Drive. Ce n'est pas tous les jours qu'une simulation de Rallyes débarque sur consoles (en dehors de la Neo Geo peut-être ?). Techniquement très réussi, Power Drive fait partie de ces jeux discrets qui méritent d'être connus. C'est avec un très grand réalisme que votre véhicule se déplace sur les très nombreuses pistes qui composent ce Championnat du Monde. Si vous êtes un fan de sport mécaniques, Power Drive a toutes les chances de vous plaire. D'autant plus que l'on rencontre dans le jeu un assez grand nombre de véhicules différents qui possèdent tous leurs propres caractéristiques. On ne pilote pas une Clio Williams comme une Mini Cooper. Bref, un incontournable pour tous les amateurs du genre.

T.S.R.



Un peu d'argent.



Un peu de nitro pour booster l'auto.

Super Nintendo

DONKEY, ÉLEVÉ AU BANANE-IA

DONKEY KONG COUNTRY

EDITEUR · NINTENDO
GENRE · PLATES-FORMES
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 0
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES · NON
SAUVEGARDE · OUI

- Superbes images de synthèse.
- La cinquantaine de passages secrets
- Le niveau de la neige et sa musique

- Manque de mode sept
- Ennemis aux actions trop similaires

GRAPHISMES 19
L'image de synthèse générée par les logiciels Alias (T2, Jurassic Park) n'est définitivement plus l'apanage de l'industrie cinématographique.

ANIMATION 16
Antagonistes un peu trop statiques comparés à Donkey et Diddy, deux singes dotés d'une forte personnalité traversant des niveaux au scrolling hyper fluide.

MANIABILITÉ 18
Les habitués de Mario World retrouvent les mêmes sensations : maîtrise des personnages à 100 %. Attention cependant à ne pas toujours courir !

SON/BRUITAGE 17
Bruitages trop simples pour les ennemis, très réussis en contrepartie pour les singes. Le tout est accompagné d'une BGM adaptée (cristalline sous l'eau).

GLOBAL 95%



Avant d'entamer toute narration, je vous prie de prendre place dans mon humble machine à remonter le temps. Les anthropoïdes, nos cousins éloignés, sont apparus sur le sol de la planète bleue voilà plusieurs millions d'années. Pourtant, ce n'est que bien plus tard, en 1933, que l'un de ces mammifères, membre de la race des primates, s'illustre et devient une star adulée. De l'imagination de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack est né le mythe cinématographique le plus durable de l'histoire du cinéma avec Tarzan. Ces Américains furent, vous vous en doutez, les premiers à porter à l'écran avec brio le Roi Kong. Soixante-et-un ans plus tard, Nintendo, associé à Rare, exploite à nouveau le concept dans un genre radicalement différent. King Kong, le gorille dévastateur renommé "Donkey Kong" par des programmeurs de génie, revient visiter la surface de votre petit écran. L'aventure prend place sur Donkey Kong Island, "home, sweet home", de la famille Kong. Depuis qu'ils sont tout petits, ceux-ci sont élevés au banane-ia, de la nourriture de synthèse produite par la société Alias (les lecteurs les plus assidus comprendront). Or, par une nuit d'orage, toute leur récolte est volée ! Donkey et Diddy, un ami, n'ont plus qu'à parcourir l'île de long en large pour découvrir les malfaiteurs.

DONKEY KONG COUNTRY

superstar joypad

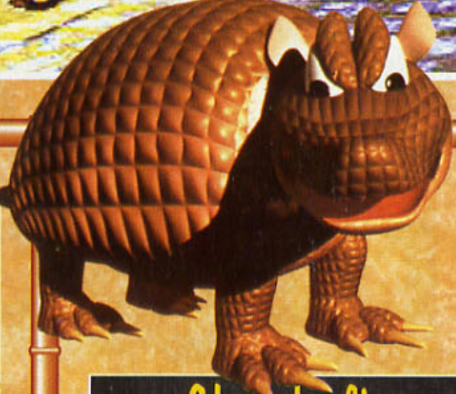
Le jeu à deux vous permet de jouer avec votre petit frère qui n'arrête pas de vous supplier de le laisser accéder au paddle. Le joueur 1 incarne Donkey, le joueur 2, Diddy. Attention, car tout se joue à tour de rôle, et non pas simultanément comme on aurait pu le croire !





Carte de Donkey Kong Island







En 1933, le chef-d'œuvre cinématographique King Kong a fait près de cinq millions de dollars de recettes. Il figure ainsi parmi les films ayant rapporté le plus, pendant la période d'avant-guerre. Nul doute que les ventes du jeu Donkey Kong Country dépasseront cette somme dès sa sortie dans le monde, juste au moment des fêtes de fin d'année. Le seul reproche à émettre dans sa réalisation, concerne la linéarité de l'action. Il semblerait que, depuis Mario World, le concept des jeux de plates-formes sur Super Nintendo n'ait pas évolué. Ainsi, plus de variété dans les niveaux aurait été bienvenue. Je pense notamment à un stage en mode sept (Donkey sur un surf, par exemple) dans le monde de la glace ! Le résultat n'en laisse pas moins le joueur béat d'admiration. À se demander comment 32 Mb suffisent, alors qu'il en faut 40 pour un vulgaire Super Street sur Megadrive ?! Outre les graphismes, d'une qualité sans précédent sur console 16 bits, la bande-son est tout aussi variée et étonnante. La maniabilité, idéale, permet d'exploiter les singes à 100 % de leurs capacités. Aucun bug, aucun ralentissement, aucune honte à s'offrir ce jeu !

JUDGE DREDD

Tout commence dans l'humble demeure de Donkey Kong. Celle-ci se trouve au niveau 1-1 et surplombe la caverne supposée abriter les réserves de bananes des singes. Un petit conseil : faites souvent le niveau pour obtenir un max de vies et commencez bien le jeu !



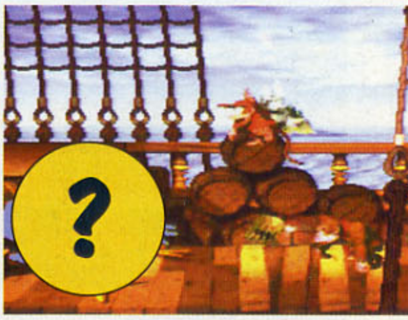






Clap de fin





King K. Rool attend les plus persévérants sur son navire aux soutes remplies de bananes bien mûres. Si vous arrivez ici sans trop chercher les passages secrets, vous aurez parcouru au moins 50 % du jeu. Enfin, la fin est différente suivant que vous avez tout découvert ou non.



Donkey Kong Country

Le coup de pouce des amis de Donkey Kong



Comment augmenter le nombre de vies allouées à Donkey et Diddy Kong ? Trois possibilités : récupérer 100 bananes, composer le mot "KONG" à partir des lettres éparpillées dans chaque niveau ou encore aller visiter les stages bonus des amis des singes, Rambi le rhino, Expresso l'autruche, Enguarde l'espadon et Winky la reinette. Pour y accéder, il suffit de réunir trois icônes d'or symbolisant chacun d'eux.













En cette fin d'année, si l'on devait décerner un prix de l'originalité pour les jeux Super Nintendo, il reviendrait sans aucune contestation possible au sublime Earthworm Jim (cf Joypad n°36). Dans le même registre, pour le prix de la beauté et pour celui des musiques, Donkey Kong Country remporterait la Palme haut la main ! Si, une fois dans votre vie, vous voulez accéder au Nirvana de la magnificence graphique, ne loupez surtout pas ce titre incroyable. La première fois que je l'ai vu, j'avais facilement les yeux de "The Mask" apercevant une belle blonde ! Vous voyez le truc. Pour les mélodies, c'est pareil : on ne s'en lasse plus tellement elles sont entraînantes. De surcroît, la maniabilité est en tous points parfaite. Franchement, qui l'eût cru ? Si, comme moi, vous pensiez avoir affaire à un bête jeu de plates-formes, détrompez-vous. Donkey Kong Country est un titre hors du commun (entre autres pour ses prouesses techniques) que tout un chacun se doit absolument de posséder !

TRAZOM





Donkey et Diddy ne sont pas les seuls à combattre les Kremlings. Quatre animaux les aident dans leur aventure. Un rhinocéros nommé Rambi qui défonce tout sur son passage, une autruche du nom d'Expresso qui peut voler sur une courte distance, un espadon souriant appelé Enguarde qui pique et repousse les poissons, et enfin, Winky, une grenouille verte qui saute très haut. Pour les trouver, il vous faut simplement découvrir les caisses dans lesquelles ils sont cachés.

Les amis de Donkey Kong









Stages Bonus











50 % du jeu sont composés de passages secrets, encore plus que pour Mario World. Pour les trouver, soyez logique et n'hésitez pas à tenter le tout pour le tout ! Voici quelques exemples de stages bonus parmi ceux que vous dénicherez dans cette longue chasse à la banane.







Trois personnages des plus utiles vous aideront tout au long du parcours. Cranky Kong, le vioque, grand-père ronchon de Donkey, vous donne des tas de conseils à lire attentivement. Funky Kong vous permet de voyager entre les niveaux dont vous êtes déjà venu à bout. Enfin, Candy Kong, la copine de Donkey, vous offre la possibilité de sauvegarder la partie.

La famille Kong



Les différents mondes de Donkey Kong

Monde 1 : jungle Kongo



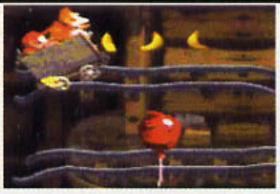




Pour vous donner un aperçu du jeu dans son ensemble, voici les photos des niveaux les plus représentatifs de chaque monde. Personnellement, j'ai flashé sur le monde de l'ère glaciaire. À vous de voir... L'aventure débute dans la jungle luxuriante, si familière aux deux singes. Quoi de plus normal que de faire quelques exercices physiques avant d'affronter les dangers de l'île ?



Monde 2 : Mine de Macaque





Première course dans les passages souterrains, aux commandes d'un petit chariot. Beaucoup de dextérité vous permettra d'avoir des vies supplémentaires et d'en sortir vivant, naturellement ... avant d'accéder au sous-niveau suivant. Celui-ci comprend des monstres invincibles nommés Rock Kroc, qui se meuvent en fonction de la luminosité. À vous de toucher les tonneaux "STOP & GO" pour pouvoir passer sans encombre.





Monde 3 : Vallée des Vignobles

Prenez garde, une fois sur les marches des temples, aux marmottes dans leur roue de bois ! Elles vous poursuivront pour vous écraser, à moins que vous ne réussissiez à les distancer. Attention aussi aux guêpes et aux vautours qui peuplent les sous-bois verdoyants !







Monde 4 : glacier des Gorilles

Gare au verglas dans le monde des glaces. Ça glisse et ça dérape à tout va ! Pour passer au-dessus des nombreux précipices, quoi de plus naturel que d'employer le système des tonneaux à explosion. Certains vous projettent automatiquement, alors que d'autres attendent une simple pression sur le paddle au moment opportun. Soyez précis ! Enfin, arrivé dans les grottes dépourvues de luminosité, Squawks, l'oiseau-éclairant, vous aidera à y voir plus clair. Un niveau difficile.





Monde 5 : Kremkroc et Compagnie







Petit tour du côté des étangs. Celui du monde 5 est très pollué comparé aux étendues aquatiques des précédents niveaux. Les pièges à éviter : les pieuvres, les poissons de tout acabit et les roues cloutées !



Monde 6 : Caves des Chimpanzés

Alors là, c'est la totale ! Le dernier niveau avant le combat final regorge de pièges en tous genres, de plates-formes qui s'écroulent sous les pas, de chemin brumeux remplis de serpents venimeux, j'en passe et des meilleures.






KONAMI
SPARKSTER LA TERREUR, DES TOONS QUI CARTOONNENT DES ANIMANIACS À DEVENIR ACCROMANIACS.
SPARKSTER
▲ Sparkster ▶
DISPONIBLE EN OCTOBRE
▲ Sparkster
▼ Tiny Toon ▶
WILD'N WACKY SPORTS
TINY TOON Adventures
ACME ALL-STARS
▲ Tiny Toon
DISPONIBLE DÈS OCTOBRE
▼ Tiny Toon ▶
36 68 11 00 .TINY TOONS 2,19 F LA MINUTE
ANIMANIACS
▲ Animaniacs ▶
DISPONIBLE DÈS NOVEMBRE
SEGA MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ANIMANIACS, characters, names, and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994, TINY TOON ADVENTURES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.© 1994. Konami ® is a registred trademark of Konami Co., Ltd. Sparkster is a trademark and copyright of Konami Co., Ltd TM & © 1994.

Super Nintendo

LE LION N'EST PAS MORT CE SOIR

LE ROI LION

EDITEUR • VIRGIN
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 10
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • OUI
MOTS DE PASSE
NON

- Une animation horspair
- La bande-son et ses chœurs
- Le personnage qui évolue dans le temps.

- Mon coeur se brise devant l'injustice dont Simba est la victime !

GRAPHISMES — 18
Simba se déplace dans dix niveaux graphiquement très variés et surtout très réussis. À noter le soin tout particulier apporté à la séquence en 3-D.

ANIMATION — 18
La fluidité des mouvements du lion n'a d'égale que celle d'Earthworm Jim et de Harry Jr, héros de Pitfall. Un Simba sur quatre pattes plus vrai que nature.

MANIABILITÉ — 17
Il est nécessaire, dès le départ, de savoir maîtriser les sauts de l'animal, car, en fin de partie, rater un bond revient à mourir !

SON/BRUITAGE — 19
Du grand art signé Disney ! 7 Mb sur les 24 au total sont alloués aux musiques, voix digits et bruitages en tous genres, et cela s'entend.

GLOBAL 94%



Lorsque vous découvrirez ces lignes, vous aurez peut-être (sans doute ?) déjà vu le film, puisque projeté dans nombre de salles obscures de France et de Navarre depuis le 23 novembre. Avec un peu de chance, vous connaîtrez même le jeu, la version Megadrive ayant été testée dans le numéro du mois dernier. Le déroulement de jeu sur Super Nintendo est strictement identique, seule la mise en forme change. Le joueur retrouve le jeune Simba durant les cinq premiers niveaux. Il découvre, avec un enthousiasme sans cesse renouvelé, le lionceau naïf et souriant (oui, oui, je vous assure qu'il sourit !) au travers d'une longue balade allant du Rocher du Lion à la jungle luxuriante africaine. Pour ne pas paraître redondant, je ne vous ferai pas l'affront de remonter ces niveaux (ou si peu), déjà dévoilés précédemment. Au contraire, certain que vous êtes davantage intéressé par la fin du jeu, voici quelques clichés qui devraient donner l'eau à la bouche aux amateurs des produits Disney ...

L ROI



L'avant-dernier niveau est constitué d'un immense dédale de grottes recélant une multitude de hyènes. Un labyrinthe dangereux que seuls les plus habiles traverseront sans soucis.



Vous démarrez l'aventure (ou la tragédie, au choix) avec deux jauges d'énergie. La jauge située en haut à gauche de l'écran correspond au "roar" du lion alors que celle placée en haut à droite sert de mesure du fluide vital de l'animal. Dans les niveaux se trouvent certains insectes (voir photo) qui remplissent l'une ou l'autre en cas de baisse. D'autres agrandissent ces jauges. À vous de découvrir où ces "bugs" sont cachés!



En parcourant un niveau sans se faire toucher, Simba cède la place à Timon et Pumbaa, ses deux copains suricate et phacochère, pour une partie de plaisir dans un stage bonus.





Un dernier niveau tout feu tout flamme

Le Rocher du Lion, placé sous la houlette de Scar, s'est transformé en un lieu de désolation soumis aux aléas de la météo. Pour accomplir son destin et faire cesser la pluie et les éclairs, Simba doit se débarrasser de son oncle. Dur de s'affirmer roi des animaux !







La difficulté va croissante dans le jeu (logique !). En admettant que vous perdiez toutes vos vies sans en voir la fin, vous pouvez recommencer à partir du niveau en cours, autant de fois que vous avez de "continues". Pour augmenter votre capital de "continues" (au cas où ...), essayez de trouver ces soleils (voir photo) disséminés un peu partout dans les niveaux.





Dur, dur de passer par là

Voici trois passages parmi les plus difficiles à négocier. Conseils : soyez logiques avec vous-même, ayez d'excellents réflexes, anticipez les assauts de l'ennemi et tout se passera bien !







Voici devant vos yeux, tout en images, le problème que durent résoudre les programmeurs. L'un des boss du jeu est un gorille, or, il n'en figure aucun dans le film. Pourquoi l'avoir inclus dans ces 24 mégas, alors ? Simplement parce que, dans le long métrage, ne se trouvent que deux véritables ennemis, Scar et les hyènes, trop peu pour agrémenter dix niveaux placés dans une cartouche. D'où l'invention du gorille !



Après avoir défié et vaincu chauves-souris, hyènes et léopards tapis dans les recoins du septième niveau (celui de la lave), Simba se retrouve confronté à un boss-énigme. Cette fois, pas question de se battre à coups de griffes assérées, l'obstacle à passer étant quatre puits de lave en fusion. Seul moyen : être agile et boucher ces puits d'un morceau de rocher. Mais comment ?











Des graphismes qui pètent à la gueule (du lion).

Les pages de présentation du jeu et de certains niveaux sont l'exemple idéal pour évoquer le soin apporté aux graphismes. Une luminosité et un contraste dignes de certaines scènes du film !

Simba adulte s'enfuit de la jungle par une belle nuit étoilée. Mais les obstacles, nombreux, entravent sa route. Heureusement, le sage singe Rafiki est là pour l'aider à les surmonter.







Pour vous aider dans votre progression au travers des différentes étapes du jeu, les programmeurs ont pensé à inclure des sauvegardes à l'intérieur même des niveaux. Elles sont tantôt symbolisées par un croquis de "jeune" ou de "vieux" lion (voir photos).







Des gnous en 3-D

La séquence de la folle course-poursuite mérite le détour, surtout sur Super Nintendo, les décors et les traits des animaux étant plus fins que sur Megadrive. Simba a intérêt à courir et sauter au bon moment s'il ne veut pas finir piétiné par les gnous comme son père !



L'odieux oncle Scar s'est réfugié dans le Rocher du Lion, territoire autrefois détenu par Mufasa, le père de Simba. Prenez garde aux coups de pattes rapides et précis de l'usurpateur si vous voulez rester en vie !



C'est clair, en cette fin d'année mémorable, il y a quatre jeux de plates-formes à retenir impérativement sur Super Nintendo : "Earthworm Jim", le jeu le plus original du monde, "Mickey Mania", d'une beauté à faire chavirer le Titanic, "Donkey Kong Country" et ses graphismes fabuleux... et "Le Roi Lion". Pour ce dernier titre, je dois avouer que j'étais assez réticent quant à son intérêt. A priori, il ne semblait pas y avoir d'énormes originalités par rapport à ses homologues. Mais comme toujours, il faut se méfier des "a priori". En vérité, je vous le dis, "Le Roi Lion" est sublime. Contrôler un personnage à quatre pattes semblait être une gageure, mais les programmeurs ont fait un travail absolument remarquable. Simba se contrôle avec une facilité déconcertante et les animations sont réellement sublimes. En plus, le personnage est très mignon ! Dommage pourtant que le jeu ait une durée de vie assez courte. Ou plutôt, on ne le finit pas en trois mois ! Pourtant, je reste persuadé que c'est un titre à ne pas rater pour les fêtes ! Vraiment ! TRAZOM



Bien qu'ayant rédigé le cahier de 16 pages sur le film et les jeux qui en découlent dans Joypad n° 35, je ne me lasse pas de ce fabuleux jeu de plates-formes, classique dans la forme mais certainement pas dans le fond. Pour la première fois dans l'histoire des jeux vidéo, le héros évolue de deux façons différentes tout au long de l'aventure : sur quatre pattes et dans le temps. Avec la maestria qui caractérise les studios d'animation Disney, Simba se déplace sur ses quatre pattes sans que l'on puisse émettre une seule critique quant à un bug ou un défaut éventuel. L'animal évolue dans le temps, passant de l'enfance à l'âge adulte sans qu'une transition soit nécessaire à la compréhension de l'histoire. Le plus, par rapport à la version Megadrive, se résume à une bande son proche de la bande originale du film et des graphismes extrêmement soignés. Mickey n'a qu'à bien se tenir !

JUDGE DREDD



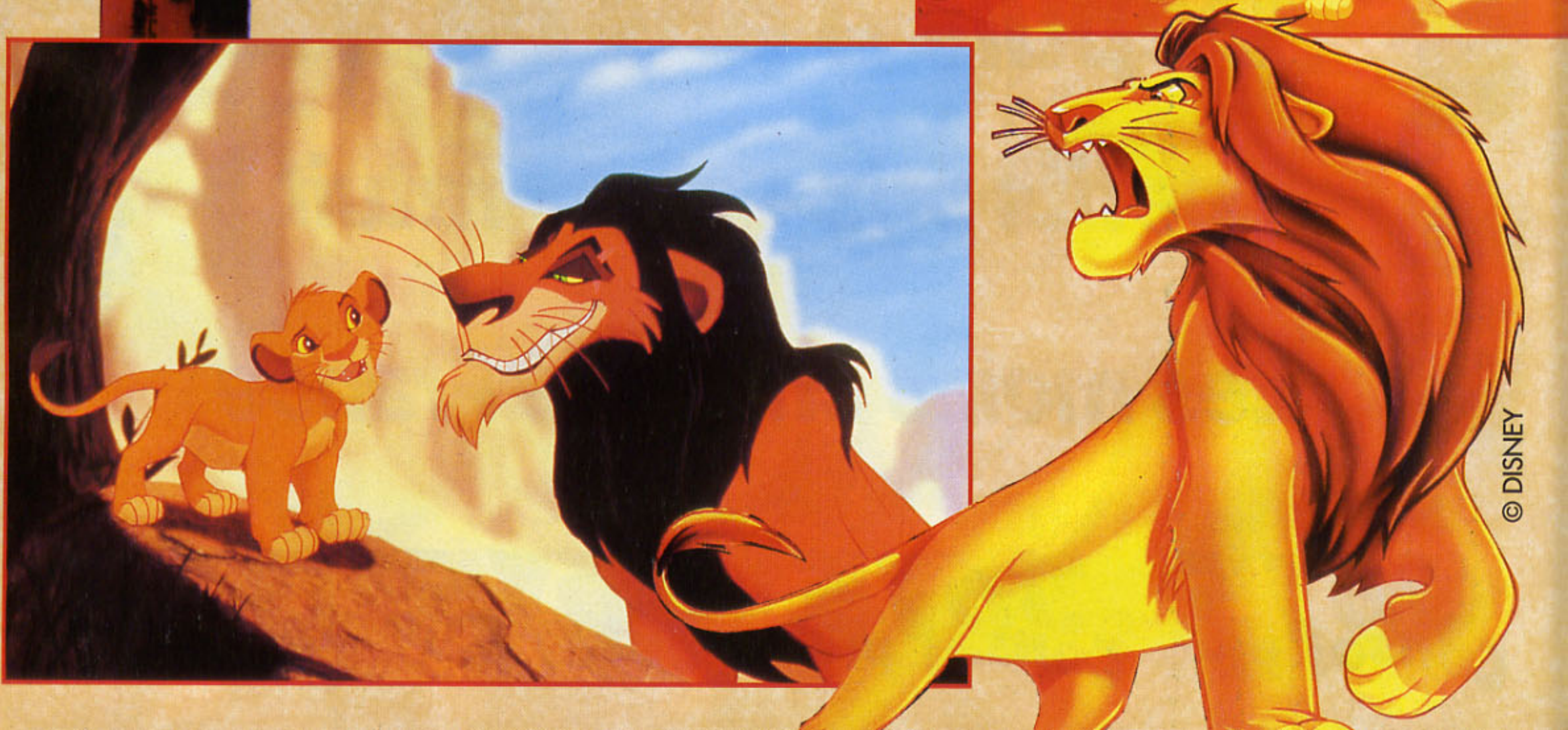
Cadeau, la montre du Roi !



Afin de célébrer, comme il se doit, la sortie du jeu vidéo consacré au nouveau long métrage de Walt Disney, “Le Roi Lion”, Virgin et Joypad vous offrent ce mois-ci la montre du Roi Lion. Unique en son genre, cette montre est aussi une exclusivité Disney/Virgin/Joypad. Vous ne la trouverez nulle part ailleurs. Alors, si vous avez adoré le film et apprécié le jeu à sa juste valeur, aucun doute que cette montre se trouvera très bientôt à votre poignet.







3615 consol plus

3615 Consol Plus

Les meilleurs prix du marché sur ces produits
Moins cher c'est pas posssible et si tu trouves?

ON S'ALIGNE*

* dans la limite des stocks disponibles

NOUS LA CONCURRENCE ON AIME



NOUVEAUTES MEGADRIVE

FIFA SOCCER 95	369 F + 0F
FLINK	395 F + 0F
DRAGON	395 F + 0F
NBA LIVE 95	395 F + 0F
INTERNATIONAL RUGBY	395 F + 0F
LE ROI LION	429 F + 0F
SONIC ET KNUCKLE	429 F + 0F
EARTHWORM JIM	449 F + 0F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

SUPER GAME BOY	369 F + 0F
STREET RACER	429 F + 0F
SECRET OF MANA (VF)	449 F + 0F
EARTHWORM JIM	449 F + 0F
SHACQ FU	449 F + 0F
LE ROI LION	449 F + 0F
NBA JAM TOURNAMENT	479 F + 0F

JEUX NÉO-GÉO CD

SAMOURAI SPIRIT 2	419 F + 0F
KING OF FIGHTER 94	419 F + 0F
SUPER SIDEKICK 2	419 F + 0F
AEROFIGHTER 2	419 F + 0F

PLUS TOUS LES AUTRE A 419 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

FIFA SOCCER	375 F + 0F
SYNDICATE	375 F + 0F
NEED OF SPEED	375 F + 0F
MAGIC CARPET	375 F + 0F
ORION OFF ROAD	375 F + 0F
THEME PARK	375 F + 0F
STREET FIGHTER X	375 F + 0F
DRAGONS LORE	375 F + 0F
SAMURAI SHODOWN	375 F + 0F

NEO GEO CD + 2 PADS	3390 F + 0F
3 DO (EURO) + 1 JEU	2990 F + 0F
JAGUAR +1 PAD + 1 JEU	2190 F + 0F
MEGA CD + 1 JEU	1590 F + 0F
PSX SONY	ELLE EST LA !!!
SATURN	ELLE EST LA !!!
NEC FX	ELLE EST LA !!!



Elle est enfin arrivée !



La 32 X disponible dès maintenant





Le N° 1 de L'ANIMATION

TOP DU MOIS MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY VALUE	395 F + 0F
PIT FALL	395 F + 0F
PROBOTECTOR	395 F + 0F
SHAQ FU	395 F + 0F
SHINING FORCE 2	429 F + 0F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS + SONIC 2	699 F + 0F
+ 2 PADS + 5 JEUX	989 F + 0F
+ 2 PADS + STREET F'2	989 F + 0F

TOP DU MOIS S. NINTENDO

DONKY KONG COUNTRY	449 F + 0F
POWER DRIVE	469 F + 0F
BATMAN ET ROBIN	469 F + 0F
RETURN OF JEDI	469 F + 0F
INDIANA JONES	469 F + 0F

SUPER NINTENDO

+ 1 PAD + STREET F'2	689 F + 0F
+ 1 PAD + STREET F'2 + STARWING	789 F + 0F
+ 1 PAD + MARIO 4 + MARIO ALL STARS	889 F + 0F
+ 1 PAD + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	989 F + 0F
+ 1 PAD + DONKEY KONG	1089 F + 0F

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION A DES PRIX DELIRE !!!

(garantie 3 mois)

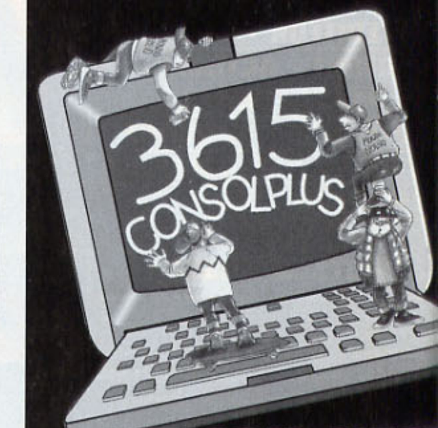
MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
AMIGA CD 32 à partir de	649 F + 0F
NEO GEO à partir de	990 F + 0F

JAPANIMATION

Eclate toi sur :
- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS
CDV - VHS - ART BOOKS...
+ de 3000 mangas en stock !
(frais de port offerts pour un achat supérieur à 100 Frs)

ON RACHETE CASH

JEUX MEGADRIVE	70/150 F
JEUX S. NINTENDO	100/200 F



COUCOU C'EST NOUS !
Le meilleur 3615 de la Console !



129 F

CASSETTES VHS

Versions Originales : DOC EIGUI - LE RETOUR DE BROLY

NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM

1 : GARLIC	149 F + 0 F	5 : LA REVANCHE DE COOLER	149 F + 0 F
2 : LE ROBOT DES GLACES	149 F + 0 F	6 : 1000 GUERRIERS DE METAL	149 F + 0 F
3 : LE COMBAT FRATICIDE	149 F + 0 F	7 : LES CYBORG LE REVANCHE	149 F + 0 F
4 : NAMEC	149 F + 0 F	8 : BROLY LE SUPER GUERRIER	149 F + 0 F

OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE AVEC DES PROS DE LA CONSOLE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX : GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
		TOTAL	

FRAIS DE PORT GRATUITS* - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

COORDONNÉES
Nom : ....
Prénom : ....
adresse : ....

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03
Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

LE RITE DIURNE DU JET D'AIL.

SUPER RETURN OF THE JEDI

EDITEUR • JVC
GENRE • ACTION/ PLATE-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

- Les héros du film culte !
- Une difficulté humainement surmontable.
- Des tas de stages et de persos différents.
- Une qualité sonore irréprochable !

- La course en forêt est décevante !
- On n'a pas beaucoup d'évolutions depuis Star Wars.

16 **GRAPHISMES**
De bien jolis graphismes dans le ton des autres épisodes.

17 **ANIMATION**
Beaucoup d'ennemis, beaucoup de tirs et d'explosions, et rien ne clignote, tout baigne ! Par contre, les phases 3D... ça rame sec !

16 **MANIABILITÉ**
On maîtrise assez mal le personnage qui tombe souvent des précipices, qui recule énormément après un choc... Réaliste, quoi !

19 **SON/BRUITAGE**
Musiques du film, bruitages du film, tout est perfect de ce côté-là.

GLOBAL 86%

Tous les personnages du jeu







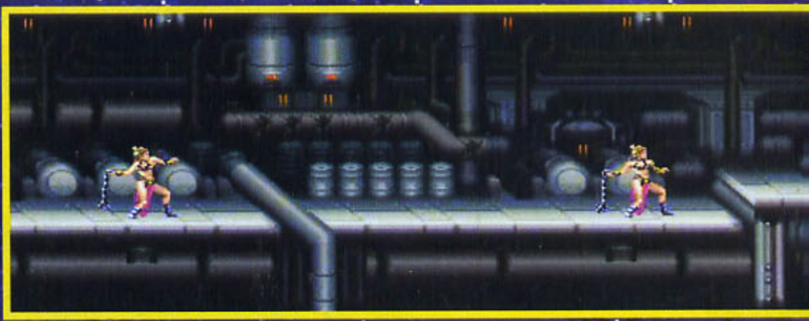

Voici tous les personnages que vous pourrez incarner dans le jeu, avec chacun leurs spécialités. Chewie peut expulser ses ennemis au corps à corps. Han Solo balance des grenades. Luke use de la force. Leïa version chasseur de prime utilise une longue lance, et tournoie avec une chaîne en costume de danseuse. Wicket, lui, peut s'accrocher aux branches (genre Prince of Persia), s'allonger sur le sol ou encore planter des flèches pour rebondir dessus.

Comme vous ne le savez pas, lecteurs ignorants que vous êtes, Super return of the Jedi n'est pas du tout adapté d'un film fantastique sorti au cinéma en 1983 et mettant en scène les héros les plus celèbres et les plus rentables de toute l'histoire du cinéma américain. Non, ce jeu met en scène des sprites qui évoluent dans un scrolling où d'autres sprites leur causeront du tort, si nos sprites "héros" venaient à entrer en collision avec eux. Cela nous amènerait alors à un changement des paramètres d'un facteur que l'on nommerait "life". Une fois ce facteur "life" descendu à la valeur zéro, votre sprite serait alors effacé de l'écran. Vous voyez donc, tout comme moi, que cela ne parle absolument pas d'une galaxie menacée par une force armée appelée "Empire", qui ne rêve que d'une chose : écraser les "rebelles" défenseurs du bien et de la loi. Comme quoi, on peut avoir de ces a priori !

SUPER RETUR



Le premier stage du jeu, et déjà du mode 7. Et c'est bien la meilleure partie du jeu en 3D, car on ne peut pas en dire autant de la course à moto ou de l'attaque de l'Étoile de la Mort.





Le petit Wicket, comme un brave Ewok qu'il est, va se charger de ce boss, inédit dans le film. N'oubliez pas avec Wicket qu'il est possible de planter des flèches dans les murs et de s'en servir comme trampolines.



Depuis Super Star Wars, il est convenu que JVC nous sorte un nouvel épisode à chaque mois de décembre. C'est devenu une sorte d'habitude, comme de se lever le matin en fait. Cette fois-ci, on peut dire que le jeu est comme les autres : beau, long, passionnant, intéressant, jouable et réussi. Seulement, il s'agit du troisième volet. Et alors ? Je m'explique : il y a deux ans, Super Star Wars créait la surprise et l'admiration des foules par son originalité et ses sons fabuleux ; l'an dernier, Super Empire tralala ravivait les foules avec la suite du premier, mais déjà, l'enthousiasme retombait un peu, avec une sensation de déjà-vu. Et puis là, ben c'est pareil. Face à des Earthworm jim ou des Lion King, ce jeu semble être un classique jeu de plates-formes dont l'originalité se limite à deux-trois stages en 3D. C'est assez gênant, surtout quand on connaît le prix des jeux actuellement, que l'on sait que les nouvelles consoles arrivent. Donc si vous êtes un fan fou-furieux de la saga de George Lucas (vous savez, ce gars qui fait des films), procurez-vous vite fait ce jeu. Sinon, réfléchissez-y à deux fois avant de sortir vos sous.

GREG

N OF THE JEDI



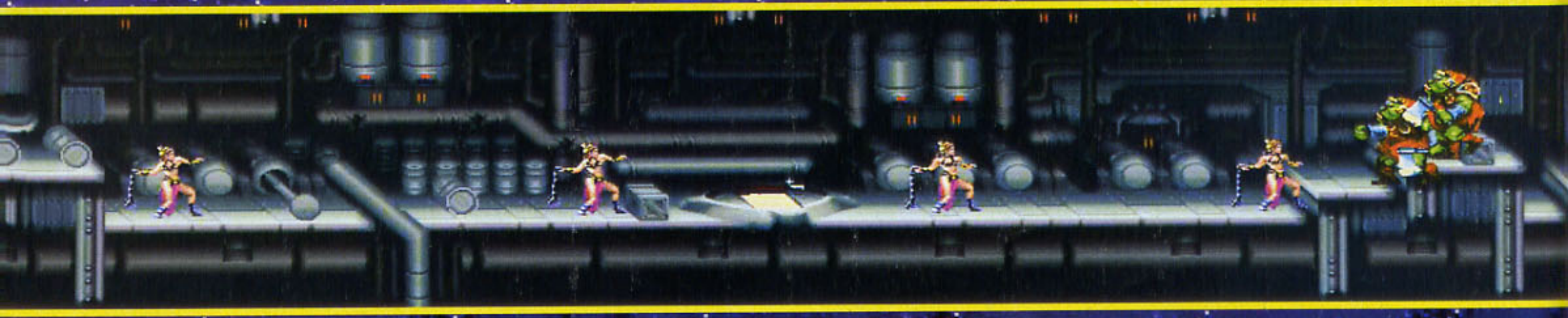
Sur la Nef de Jabba, Chewbacca aura fort à faire avec les tourelles de défense qui le coinceront souvent sous un feu nourri. Tout votre talent dans les jeux de plates-formes va être mis à l'épreuve dans ce niveau.



Voici le Rancor, monstre gigantesque et bébé adoré chéri de Jabba the Hutt. Au fait, vous êtes son prochain repas...



Sur la lune d'Endor, Luke devra aller seul rejoindre son père.



SUPER RETURN OF THE JEDI



Leïa, dans son armure de chasseur de prime, se prépare à passer le bestiaire de Jabba avant d'aller voir ce dernier... Fort heureusement, l'énorme monstre que vous voyez sur votre écran n'est pas très résistant.

TIPS

Voici le genre de bonus cachés que vous trouverez dans le jeu ; ainsi, par exemple, pour vous ramasser une vie supplémentaire rapidement, il vous faut aller sur l'extrême-gauche de la Nef de Jabba, tout en haut... une petite nacelle flotte derrière... sautez-y et vous aurez la surprise de voir autour de vous des bonus par centaine, une sauvegarde et de la vie.





Énorme, laid et peu dangereux, voici comment caractériser ce monstre. Il est amusant de constater que les boss étaient bien plus durs dans le second volet. L'empire a une relâche ?





Que dire de ce jeu, si ce n'est qu'il demeure une fois encore totalement fidèle au film, à la séquence près. Mais que penser du jeu en lui-même ? Eh bien, à part la phase dans la forêt en jet supersonic, très moche (mais très rapide), j'ai quasiment tout aimé. Les différents personnages sont hyper maniables (surtout Leïa), et les décors sont assez sympa. Pourtant, on ne peut pas dire qu'il y ait beaucoup d'innovations. Depuis le premier volet, on s'attendait à ce que l'originalité gagne un peu les programmeurs, mais il est vrai que lorsqu'on doit suivre un film, c'est plutôt difficile. Finalement, le jeu est surtout destiné aux accrocs qui voudront impérativement compléter la fameuse trilogie. Les autres attendront encore un peu s'ils ont déjà écumé les deux premiers...

TRAZOM









L'affreux, le gras, l'énorme et adipeux Jabba the Hutt alias Jackie Sardou' Ghost. Pour le vaincre, une seule méthode : choisir Han Solo ou Chewbacca et tirer de loin sur ce tas de saindoux sous un coulis d'huile.

Une des séquences les plus décevantes du jeu : la phase d'attaque de l'Étoile de la Mort. Vous allez devoir slalomer dans les couloirs en shootant les divers chasseurs Tie se présentant à vous. Mais hélas, la réalisation laisse à désirer...



ON N'OUBLIE PAS LE FILM, ET LES PHOTOS DIGITALISÉES VOUS Y AIDERONT.






PITFALL™
THE MAYAN ADVENTURE
• Des graphismes somptueux
• Une bande son exceptionnelle
• Un des titres mythiques des jeux vidéo
• 1ère version intégrale créée sur ATARI 2600, cachée dans la cartouche
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA DRIVE
MEGA-CD
ACTIVISION
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
SONY GAME LINE
Un service interactif inédit - 36.68.22.02*
jeux interactifs, cadeaux, news, astuces et infos réactualisés en permanence !
* 2,19 F la minute

Super Nintendo
Megadrive

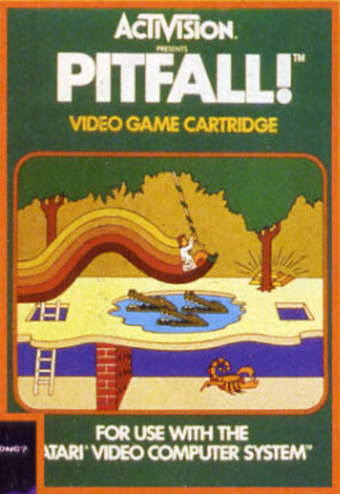
LE PUIT DU FOU



Ah, mes p'tits gars, si vous saviez ! Pitfall, c'est toute ma jeunesse !" Au risque de paraître légèrement ringard, ces termes serviront d'introduction au test du remake 1994 de Pitfall, alias "les aventures de Harry Junior parti délivrer son père kidnappé dans la jungle luxuriante sud-américaine". Les vieux c... comme moi comprennent sûrement ce dont il est question. Hélas pour les autres, les plus jeunes lecteurs (le ton est dédaigneux) ! Car ceux-là ne pigent que dalle (le ton est encore plus dédaigneux) quand on leur parle de "remake 1994 de Pitfall", à moins d'avoir vu jouer un grand-frère ou un vieux c... comme moi again sur une console Atari 2 600. Eh oui, les aminches ! Pitfall est en fait un jeu initialement prévu pour l'un des ancêtres de nos consoles actuelles. Créé en 1982 par David Crane, ce titre fut un hit en son temps avec ses multiples écrans successifs, paysages somptueux de pixels verts, marrons, noirs et bleus. Un petit bonhomme devait alors les parcourir en courant, sautant et en s'agrippant aux lianes à l'occasion. Total : un mega-hit qui ne demandait que 8 K de mémoire. Aujourd'hui, le peuple exige tellement des programmeurs, que les 8 K sont à peine suffisants pour faire traverser Harry Junior d'un bord à l'autre de l'écran ! Les images qui suivent, accompagnées du petit comparatif, suffiront sans doute à vous convaincre.

FACE À FACE — RETRO-CONSOLE

Six ans après le génial Pong de Nollan Bushnell, jeu à l'origine de tout ce qui se fait actuellement, Pitfall pour Atari 2 600, dont voici la jaquette originale, débarque et fait des ravages parmi les premiers accrocs des jeux vidéo. Pour aider le joueur à se souvenir du hit de David Crane datant de 1982, les programmeurs ont inclus un stage bonus qui est en fait le jeu de l'époque. Pas si facile que ça de se défaire des crocos et des rondins de bois, d'ailleurs ! Enfin, question pixellisation abusive, les successeurs de David ont aussi pensé à inclure un trait d'humour se rapportant au premier Pitfall dans la séquence finale. Je vous laisse deviner lequel !









MEGADRIVE



SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO



LES ENNEMIS

Parmi les ennemis qui embêteront le plus Harry Jr, les démons à tête de léopard et les fantômes hantant les temples figurent dans le "top ten".

SUPER NINTENDO





Bien que chacun à la rédaction se soit émerveillé en découvrant le jeu, je reste sceptique. Ne pouvant nier ses qualités de réalisation, certaines carences paraissent toutefois indiscutables. Les programmeurs, astucieux, ont mis tous leurs efforts sur les graphismes et l'animation du personnage principal, Harry Junior... au détriment du reste, hélas ! Si le sprite du héros est de taille appréciable, les ennemis, peu présents somme toute, sont plutôt petits. Remarque valable aussi côté animation : géniale pour Harry, inexistante ou trop similaire pour les boss, peu nombreux, et autres animaux et fantômes mayas qui peuplent la jungle et ses temples. Quel dommage aussi que le jeu reste si classique ! Rien à voir avec Earthworm Jim et ses niveaux ultra-variés d'une originalité rare. Tout ça pour dire que Pitfall est un jeu de plates-formes agréable, qui mérite un coup de pouce pour son ambiance "Indiana Jones" et sa bande-son qui renforce le côté mystique de l'aventure.

JUDGE DREDD



MEGADRIVE



DANS LES MINES

Quelques niveaux se déroulent underground, Harry ayant pour seuls compagnons rats, chauves-souris, araignées et démons. Comment fuir et se retrouver à l'air libre si ce n'est grâce à un petit train rapide ?

Pour éviter de reprendre chaque niveau depuis le début, plusieurs sauvegardes sous forme de statue ont été prévues à cet effet.

MEGADRIVE



Je vous épargne la minute de nostalgie pour parler directement du jeu. Une animation excellente (c'est maintenant assez commun : Earthworm Jim, Boogerman, Black-Hawk, Donkey Kong Country, Mickey Mania...), des musiques d'ambiance comme il y en a peu, et une aventure sauce "Indiana Jones" haute en couleur. Pitfall est sans aucun doute superbe (décors et sprites), mais il vrai que la variété de l'action n'est pas son point fort. Contrairement à un Super Return of the Jedi ou bien un Earthworm Jim, ce jeu d'action/plates-formes ne fait pas le poids pour ce qui est de la différence entre les niveaux. Ici, point de mode 7, point de pilotage de canoë (ou de tout autre véhicule qui pourrait circuler en pleine jungle), point de niveau où il faut protéger une innocente victime. Pour ce qui est de l'ambiance "Indy", il est encore plus simple de choisir Indiana Jones Greatest Adventures pour l'avoir. Néanmoins, Pitfall est un jeu d'action sympa, entraînant, et qui mérite qu'on y jette un coup d'œil.

T.S.R.



SUPER NINTENDO



MEGADRIVE



MEGADRIVE



LES TEMPLES

L'Amérique du Sud et ses fabuleux temples. Plusieurs objectifs : retrouver le père kidnappé de Harry Jr, ramasser tous les joyaux et autres trésors découverts en cours de route, et surtout éviter la multitude de pièges à l'intérieur comme à l'extérieur des bâtisses.

PITFALL

EDITEUR
SONY IMAGESOFT
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 2
NOMBRE DE NIVEAUX • 14
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 1

- Harry Junior plus vrai que nature.
- Longue aventure à l'ambiance mystérieuse.
- Plus sympa sur Megadrive.

- De la plate-forme classique.
- Ennemis insignifiants.
- Boss identiques et trop peu présents.



	SUPER NIN.	MEGADRIVE
GRAPHISMES	15	17
ANIMATION	17	18
MANIABILITÉ	15	13
SON/BRUITAGE	13	15

GRAPHISMES
Les programmeurs sont parvenus à donner une certaine profondeur à l'ensemble des décors du jeu, plus particulièrement sur Megadrive.

ANIMATION
Du grand art ! Les mouvements de l'adolescent en manque d'affection paternelle paraissent plus vrais que nature. Pourquoi pas les boss, alors ?

MANIABILITÉ
Paradoxalement, le personnage est plus facile à manier sur Super Nintendo que sur Megadrive où il semble parfois coller au sol.

SON/BRUITAGE
Le rendu de la jungle est excellent. Le plus convaincant reste quand même les tam-tam qui accompagnent Harry dans les temples.

SUPER NINTENDO 83%
MEGADRIVE 85%

INDIANA JONES GREATEST ADVENTUR

EDITEUR · VIRGIN
GENRE · ACTION
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

- Des graphismes ultra réalistes.
- Toute la saga "Indiana Jones" enfin sur Super Nintendo.
- Un mélange des genres plutôt réussi (action, 3D, beat-them-up).

- Une maniabilité qui pèche parfois.
- Certains passages en 3D décevants.
- Les musiques auraient pu être travaillées davantage.

GRAPHISMES — 17
Les graphismes sont très réussis avec moults détails et un réalisme à toute épreuve. On retrouve les principaux lieux des trois films.

ANIMATION — 17
Les ralentissements sont quasiment absents, et ce malgré le nombre impressionnant de gros sprites. Scrollings fluides et effets spéciaux à gogo...

MANIABILITÉ — 16
Le maniement d'Indy demande un peu d'entraînement, notamment avec le fouet. Mais lorsqu'on le contrôle bien, notre héros devient très habile.

SON/BRUITAGE — 14
Alors là, je dis qu'ils auraient pu faire des efforts sur le son. Les thèmes principaux de la saga sont repris, mais la qualité n'est pas toujours au rendez-vous.

GLOBAL 87%

FORMULE INDY OU FORMULE 3 ?





Indiana Jones était l'un des derniers héros de cinéma à ne pas figurer dans la ludothèque de la Super Nintendo. Voilà qui est réparé aujourd'hui avec un jeu qui reprend rien moins que les trois films qui ont composé cette saga que l'on aime tant à la rédac. Les concepteurs du jeu ont eu la riche et heureuse idée de compiler la totalité des aventures d'Indy en ne gardant que les principales scènes d'action. Vous voilà au parfum. Vous allez guider Indy à travers un nombre de stages pour la plupart en vue de profil, dans la grande tradition des jeux d'arcade, mais vous découvrirez aussi des stages en 3D (dont certains en mode 7) qui vous rappelleront les grands moments de la trilogie. Le jeu se déroule à la manière d'un beat-them-up à progression dans lequel il faut parfois réfléchir et le plus souvent utiliser les réflexes des jeux de plates-formes. Indy est muni alternativement de son fouet fétiche ou d'un pistolet. Bref, vous retrouverez dans ce jeu tout l'esprit d'aventure des films et une action qui ne s'arrête jamais...



Le jeu est en fait une compilation des trois films de la saga cinématographique "Indiana Jones". On retrouve ainsi les principales scènes d'action des films mises bout à bout et reliées entre elles par un scénario général. Mais suivez le guide plutôt...

Souvenez-vous, c'était après la fuite en avion. Indy et sa compagne (elle a mystérieusement disparu dans le jeu) s'étaient enfuis et leur avion était tombé en panne en plein ciel. On retrouve la scène d'action où Indy tombe de l'avion sur un bateau pneumatique gonflable et glisse sur les pentes enneigées des montagnes du Tibet. À vous d'éviter les arbres et les caillasses...

La scène 3D du deuxième film reprend la terrible descente en wagonnet qui doit vous rappeler des souvenirs émus tant les effets spéciaux étaient réussis. On retrouve donc la lave et les aiguillages qui vous donneront des sueurs froides. Le bonus vient du fait que vous pouvez aussi tirer sur les ennemis avec un curseur que vous dirigez indépendamment de la direction choisie lors des ai-



Indiana Jones est un héros mythique qui va sans doute attirer les foules pour la Noël sur Super Nintendo. Comme le jeu est fort bien réalisé, les amateurs d'action et les fans d'Harrison Ford ne seront pas déçus. Les graphismes des décors sont en effet assez exceptionnels pour la plupart des stages (certains passages et certains stages sont inégaux en qualité et en intérêt, mais la plupart sont bougrement bien dosés). Les sprites sont très grands et certains de toute beauté : du rarement vu sur la machine. Le réalisme est donc au rendez-vous avec ce charme de retrouver les décors et les ambiances des trois films de la saga en même temps. La maniabilité est, quant à elle, quelquefois gênante, notamment lorsqu'il s'agit d'utiliser le fouet pour se balancer. Il est donc nécessaire de s'entraîner un peu avant. La durée de vie du jeu est satisfaisante malgré la présence de passwords (" mots de passe ", sorry TSR !) et enfin, la variété des stages est suffisante pour ne pas vous ennuyer. Un très bon jeu d'actionqui a su mélanger les genres.
OLIVIER

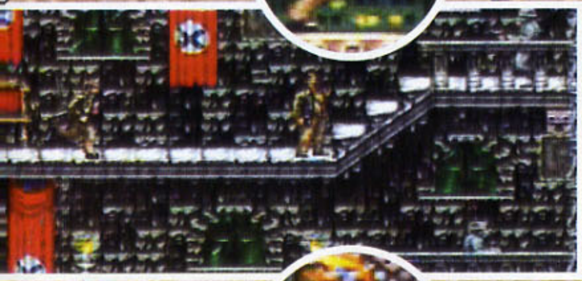
Je vous l'ai certes suffisamment répété, mais j'aurais voulu que vous le lisiez une fois de plus : j'adore tout ce qui se rapporte à Indiana Jones, de près ou de loin. D'ailleurs, à ce propos, si vous aviez des fouets en trop à la maison... Bref, j'aime vraiment, quoi. Comme ce jeu où l'on a habilement compilé les trois épisodes qui composent cette série culte. L'ambiance y est effectivement très bien retranscrite. Indy, même s'il n'est pas toujours très bien animé, est très maniable (sauf lorsqu'il s'agit d'accrocher le fouet !). Et puis, quels voyages vous allez faire : des dizaines de niveaux vont vous emmener aux quatre coins du globe. Dans le genre "action/plates-formes", Indina Jones se place en bonne place sur Super Nintendo, notamment grâce à sa durée de vie. Mais je doute tout de même qu'il fasse le poids face à un titre comme Eartworm Jim ! À acheter si vous êtes vraiment fan, ou encore si vous avez déjà épuisé tout votre stock de jeux à Noël.
TRAZOM

Le souci du détail

Les graphistes du jeu ont réalisé un travail étonnant en détaillant les mouvements d'Indy d'une manière très réaliste. Le sprite est en effet très fin et bourré de détails et ce, quelles que soient les positions choisies. Les mouvements deviennent naturels et d'un réalisme fou. Jugez-en par vous-même...









Lorsque vous vous baladez de nuit sur les toits, il vous arrive de faire des rencontres plutôt malencontreuses. Si vous ne passédez aucune arme ou aucun fouet, vous serez dans l'obligation de vous approcher pour utiliser vos poings (et là, c'est beaucoup plus risqué). Et n'oubliez pas les bonus qui traînent par terre.

DANS LE TEMPLE DE DOOM !







Pour cette troisième scène 3D, on retrouve les combats aériens qui sont réalisés en mode 7 à la Wings 2 (ou Pilotwings pour ceux qui ont loupé Wings 2). Inutile de vous dépeindre la situation trop longtemps, vous avez compris le principe : il faut shooter les autres avions en visant juste, voilà !



Même si le jeu est original, car il mélange les genres, on retrouve en général un boss à la fin des stages principaux. Dans la grande tradition des beat-them-up d'arcade à progression, un super ennemi vous attend donc à la fin des niveaux en vue de profil. Ici, il vous suffira de savoir manier le fouet en diagonale, je ne vous en dis pas plus...

INDIANA JONES



FACE À FACE SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Le choc des titans ! Que je vous prévienne tout de suite, ma préférence va à Empire Strikes Back. Les raisons sont plutôt techniques que philosophiques, les deux jeux étant basés sur de grosses licences cinématographiques. Je pense que certains d'entre vous ont une préférence pour l'univers Star Wars, alors que d'autres sont davantage attirés par la trilogie "Indiana Jones". La qualité graphiques est à peu près équivalente pour les deux jeux, avec autant de variété, des décors soignés et des sprites réussis. C'est plutôt sur le côté ludique que se porte ma préférence pour Empire. Ce dernier propose en effet davantage de variété dans les missions, et notamment en ce qui concerne la 3D mode 7. Indiana Jones en propose aussi, mais le slalom entre les sapins en fausse 3D et les courses dans l'espace en mode 7, ce n'est pas la même chose du tout. L'action est plus soutenue dans Empire et le facteur fun plus prononcé. Bref, je choisis Super Empire, voilà !





Dans cette maison en feu, Indiana Jones doit monter vers les étages supérieurs en ne s'attardant pas trop, car l'incendie monte toujours plus vite. Pour éviter de goûter à la chaleur des flammes, Indy doit parfois réaliser des actions réfléchies comme celle de pousser cette caisse pour s'en servir ensuite comme tremplin.









Lors de certains passages, on se demande si Indy ne tient pas un peu de Michel Blanc. Non pas que ce dernier pense voir des renards, mais plutôt pour tous les malheurs qui lui arrivent. Les pièges, les loups et les caisses à pousser ne sont qu'un échantillon de ce qui peut arriver dans un paysage enneigé.





Le fouet est évidemment l'élément essentiel du personnage. On retrouve ce objet dans tous les films. Au cours du jeu, vous pouvez utiliser soit ce fouet, soit un pistolet, mais jamais les deux en même temps.



Le premier Importateur de produits Americains et Japonais
Livraison CHRONOPOST en 24 H
JPF IMPORT
Prix - Service - Qualité
Livraison CHRONOPOST en 24 H
Tél: (1) 46.24.33.19
Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux.
N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.
Export Worldwide
Revendeurs Contactez Nous !
Export Worldwide
Importateur - Distributeur
3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO 3DO
Panasonic FZ-1
2521 F HT !!
2990 TTC
Version française
Version Européenne
Attention cette version n'accepte que les jeux PAL
Nouveau modèle
FZ-10
Evolution 3
Millésime 95
Version 25% plus rapide, top loading, acceptant les jeux de toutes origines (pal,ntsc), en plein écran fonctionnant sur les téléviseurs français par prise péritel.
Sony Playstation
Version française ou japonaise
NEW
Sega Saturn
Version européenne ou japonaise
NEW
Nec FX
Version française ou japonaise
NEW
Jeux PSX
Ridge Racer
A IV
Motor Toon GP
Philosoma
Victory Zone
Ultima Parodices
Power Baseball 95
Tale of the Gods Combat
Jeux Saturn
Virtual Fighter
Daytona USA
Shinobi
Clockwork Knight
Gale Racer
Panzer Dragon
Tama
Jeux Nec FX
Phantasm Soldier
FX Fighter
Street Fighter
Battle Heat
25 jeux seront disponibles d'ici la fin décembre
Précommandez dés maintenant les nouvelles consoles
Sega 32 X
Version européenne ou américaine
NEW
Neo Geo CD 2
Version française ou japonaise
Nouveau modèle
Goldstar 3DO
NEW
Jeux 32 X
Star Wars
Doom
Super Motocross
Virtual Racing de Luxe
Golf Magazine
Tempo
Super Afterburner
Super Space Harrier
...et plus
Jeux Neo Geo CD
Fatal fury special
Art of fighting 2
Sidekicks 2
King of Fighter
Samurai shodown 2
Aerofighter
Ninja combat
Robo army
Top Hunter
King of master 2
Last resort
...et plus
Jeux 3DO
Super Street fighter II
Samourai Shodown
Need for Speed
Fifa Soccer
Off Road interceptor
Corpse Killer
Nova Storm
Rebel Assault
Theme Park
Demolition Man
Accessoires 3DO
Joypad 6 boutons special pour Street Fighter 2X
Gun
Full Motion Video
Joypad
Atari Jaguar
Demander les Packs Spéciaux !!
1990 F !!
Version française
Jeux Jaguar
Alien vs Predator
Dragon - Bruce Lee
Kasumi Ninja
Air Car Wars
Assault Covert Op.
Syndicate
Theme Park
Ultra Vortex
Adaptateur pour 3DO
2 Joueurs
L'adaptateur 3DO accepte tout les joysticks ou joypads compatibles SUPER NINTENDO®
NEW
Flight Stick 3DO
CH Products
Enfin un stick spécial simulation sur votre 3DO
NEW
Carte 3DO pour PC
Creative Labs
Jouez a vos jeux 3DO sur votre PC et Compatibles
NEW
Fax (1) 47 45 23 54
62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - (Metro Sablons)
Tel (1) 46 24 33 19
Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles. Les marques citées appartiennent à leur société respective.

DES MECS, DES CHEVEUX, DES ÉPÉES

Samouraï Shodown, c'est tout une histoire. Oooh oui, et quelle histoire, mes enfants, des histoires de samouraïs, de ninjas, de fines lames et autres guerriers maniant l'arme blanche. Enfin, blanche, ça dépend, si quelqu'un est passé dessus avant, c'est plutôt la couleur rouge qui ornera votre instrument de combat. Pour ce qui est des personnages, sachez que vous aurez une foule bigarrée à votre disposition, allant du héros chevelu à souhait jusqu'au sosie de Bourvil. Bien sûr, vous y trouverez aussi les deux jeunes filles, les gros lents, les petits rapides, et les mecs de l'ombre. Tout cela nous donne donc une belle brochette de gens (Vlad l'empaleur est passé par là) qui vont se "larder" les uns les autres. Enfin, quand je dis "larder", je veux dire "séparer les différentes couches". Oui, vous allez d'abord enlever la peau (action du pelage), puis la chair rougeoyante (action de pré-taillage), enfin les tissus adipeux (action de lipo-ablation). Une fois tout ceci fait, on ne trouve que quelques muscles autour d'un squelette facilement brisable (action de marteau-pilonage), et enfin, vous aurez gagné. Encore un jeu pour les enfants !



Kyoshiro le Kabuki sait profiter de sa longue lance de chevalier japonais, mais aussi de sa maîtrise dévastatrice des flammes, dont Gen-An fait les frais.



Dans notre série "les grands mystères de la vie", aujourd'hui : le pet. Le pet, un gaz produit par le sphincter et qui ne sent pas toujours très bon, résulte de la digestion et de la fermentation de nos aliments dans les conduits intestinaux du corps. Quand l'on voit l'effet que cela fait à ce pauvre Haohmaru, on se doute qu'Earthquake (le gros) aime les flageolets.



Au bord de l'eau, la nuit, deux guerriers solitaires et stylisés s'affrontent. À droite, Hanzo le ninja noir, le genre de mec toujours les bras croisés dans un coin noir, même dans un désert ensoleillé. À gauche, Ukyo, le samouraï-poète qui parle avec douceur et découpe son ennemi sans avoir à le regarder une seule fois.







Ça, c'est un jeu de baston. Et qui dit "jeu de baston" dit forcément "jeu avec des jauges de vie", deux sprites qui cognent quand on leur dit et des coups spéciaux à se démonter les pouces toute la soirée : du classique désormais pour les joueurs aguerris comme vous. Pourtant, et malgré tout ce classicisme, Samouraï Shodown se démarque de ses concurrents par son ambiance folklorique et par la présence des armes que les personnages peuvent perdre en plein combat. L'ambiance sonore est tout simplement excellente dans ce jeu de 32MB (autant que Donkey Kong Country !). Je sais que les sprites sont rikiki, je sais aussi que les possesseurs de Neo-Geo vont bien rire en apercevant ce soft. Seulement, sachez que la permière partie n'est pas du tout significative. Samouraï sur Super Nintendo, il faut le jouer, le rejouer, et enfin, on s'y attache, on s'y accroche et on le trouve génialement drôle. Seuls les entêtés ne l'aiment pas. Et puis aussi ceux qui n'aiment pas les jeux avec des jauges de vie, deux sprites qui cognent quand on leur dit et des coups spéciaux à se démonter les pouces toute la soirée. Greg

Jubei, le vieux du jeu (la quarantaine et borgne, on se doute qu'il a vécu) est en train de faire subir sa charge "Ikuzo!!" ("Allons-y !!" en japonais dans le texte) au jeune ninja américain Galford. Notez le "réalisme" du décor, où l'on aperçoit en cette Amérique du XVIIe siècle, des galions de marchands.





Voici la jeune et adorable Nakoruru face au terrible et méchant (et ridicule) Amakusa. Comme tout dernier personnage digne de ce nom, il est plutôt difficile à battre ; sachez cependant qu'une bidouille permet de jouer avec ce dernier.





Les deux filles sont en train de se crêper le chignon. La petite jaune à gauche, c'est Nakorur qui vient de s'enflammer afin de brûler Charlotte à son contact. La petite escrimeuse blonde à droite, c'est Charlotte, mousquetaire de son état, et qui représente la France dans ce jeu.





Tam-tam, le guerrier d'Amazonie au nom très musical, est en fort mauvaise position face à Hanzo qui lui a balancé une gerbe (bleurk !) de flammes que Tam-Tam n'a pas vu venir.



Gen-an, ou "sosie de Bourvil malade", est en train de faire une endoscopie à vif sur la pauvre Nakoruru. Celle-ci ayant une alimentation sans faille, que va trouver Gen-an après cet examen, sinon une personne en meilleure santé que lui ?

Ludi Games nous offre ici une très bonne adaptation française de Samourai Spirit (sur SF), lui-même adapté du plus que célèbre jeu sur Neo-Geo. Tout a été fait pour rester le plus près possible de la version originelle. Ainsi on retrouve tous les personnages avec leurs décors et coups spéciaux respectifs. On pourra noter un léger ralentissement, mais le tout reste plus que jouable. Les sprites paraissent un peu moins grands, mais cependant les graphismes sont si bien réalisés et détaillés que cela ne gâche en rien le plaisir d'y jouer. En tous cas, moi ça ne m'a pas empêchée de passer des heures dessus (et je suis loin d'être la seule), même si mon petit pouce a souffert le martyre et réclamé à corps et à cris un pad de Neo-Geo ! Enfin, je ne pense pas que les adorateurs de Street Fighter auront de pareils ennuis.
Pour tous ceux qui se sont sentis trahis face aux adaptations d'autres jeux de baston de ce genre, je les rassure, cette fois-ci, ils ne seront pas déçus : Samourai Shodown sur SN vaut vraiment le détour et vos économies ne s'y sentiront pas perdues.



Yuri-

SAMURAÏ SHODOWN

EDITEUR • TAKARA
GENRE • BASTON AU SABRE
DIFFICULTÉ • NORMAL
NOMBRE DE JOUEURS 1 À 2 SIMULTANÉMENT
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 8
CONTINUES • ILLIMITÉS

- Un jeu mythique
- Des sons extraordinairement réussis
- Des graphismes assez bien retranscrits
- Un funplay (jouissance du joueur) assez grand à deux.

- Des sprites un peu petits
- On a perdu les zooms.



17 — GRAPHISMES
Les sprites sont plutôt petits, mais assez détaillés ; les décors ne manquent pas de charme non plus.

18 — ANIMATION
C'est tout petit, donc il n'y a aucune raison que cela ne roule pas.

17 — MANIABILITÉ
Si vous avez souvent joué sur la Neo-Geo, vous allez avoir du mal à vous en remettre. Pour les autres, la maniabilité est impec.

19 — SON/BRUITAGE
Le fin du fin : c'est en dolby, avec les sons en écho et les cliquetis métalliques. Les synthèses vocales sont très réussies.

GLOBAL 92%

SOULBLAZER

EDITEUR • ENIX
GENRE • AVENTURE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
5 SAUVEGARDES

- Un système de progression original.
- La touche Enix : classieux !
- Un monde vaste pour une durée de vie intéressante.

- Cet ancien jeu s'est fait dépasser aujourd'hui.
- Une linéarité quelquefois gênante et un manque de variété. Pas assez de complexité dans les items et la magie.

GRAPHISMES — 16
Les graphismes sont superbes, fins et plutôt mignons. Il est cependant sûr que le jeu a quelque peu vieilli à ce propos.

ANIMATION — 15
La fluidité est de mise, avec des scrollings multidirectionnels et des différentiels de décors. Ce genre de jeu ne se prête cependant pas à des effets extraordinaires.

MANIABILITÉ — 17
Aucun problème de choix des items et de contrôle du personnage. Il faut dire que le jeu n'est pas vraiment complexe au niveau de l'écran du personnage.

SON/BRUITAGE — 16
Une ambiance sonore excellente et envoûtante (grandes orgues), mais des thèmes répétitifs parfois.

GLOBAL 89%

DROLE DE BLAZE...

Soulblazer (Soulblader en japonais) est sorti il y a deux ans et demi sur Super Famicom. Ce jeu, que nous avions à l'époque comparé à Zelda, était en fait la suite officielle d'Actraiser premier du nom. Enix avait changé son style en créant un jeu à la Zelda (pour la vue) et complètement axé sur l'aventure. Le scénario était (et est toujours) assez simpliste, puisqu'il s'agissait de venir aider les pauvres habitants terrorisés par le roi Maggrid. Ce roi cupide ayant décidé de devenir éternel, avait en effet pactisé avec le diable de la manière suivante : en échange d'une vie éternelle et d'un pouvoir sans partage également éternel, Maggrid avait promis de livrer au Malin toute la matière première dont il aurait besoin. On parle évidemment ici de matière première humaine. Voilà donc la totalité des humains enlevés un à un, et les villages vidés de leurs occupants. Vous commencez le jeu les mains dans les poches, au beau milieu d'une prairie ayant jadis abrité un de ces villages prospères. Vous découvrez vite une arme et entrez dans les premiers sous-niveaux du jeu. Vous comprenez alors vite le sytème de ce jeu d'aventure assez unique en son genre, puisqu'il s'agit de progresser en combattant et cherchant les bons items. Certains dialogues, certains items et certaines victoires vous permettront d'être témoin de flashs à l'écran. Ces flashs font apparaître dans votre esprit (et à l'écran pendant quelques secondes) des images des personnes à aller interroger, des nouveaux lieux à visiter. Ainsi, vous faites bon nombre d'allers et venues entre les sous-niveaux et les niveaux principaux qui voient apparaître de plus en plus de maisons. Des boss de fins vous attendent à la fin de chaque monde et vous découvrez évidemment, au fur et à mesure, le vrai sens de votre quête...



ALORS, IL FAUT ALLER DANS LES MONDES SOUTERRAINS
Les allers et retours sont monnaie courante dans chaque monde, car le principe de Soulblazer vous propose de découvrir des indices dans des sous-niveaux principalement basés sur l'action. Dès qu'on a découvert des indices ou des objets, il faut retourner dans le monde principal pour trouver les gens qu'il faut et tutti quanti...



FLASHBACK OU IMAGES SUBLIMINALES ?
Lorsque vous débutez un niveau, vous arrivez dans un monde vide que vous allez peu à peu remplir aux moyens d'images qui apparaissent sous forme de flashs, à chaque fois que vous découvrez un item, que vous éliminez une vague d'ennemis ou que vous discutez avec quelqu'un d'intéressant.

Vous voilà tout seul dans une ville quasiment dépeuplée, du moins en apparence. Quelques personnages sont encore là pour vous éclairer sur les nombreuses et récentes disparitions. À chaque fois que vous avancez dans le jeu, les maisons apparaissent et vous pouvez y découvrir de nouveaux indices.



Pour réveiller cette petite fille, il vous faudra récupérer des baguettes magiques dans le monde souterrain. En fait, vous ferez constamment des allers et venues entre le monde principal et les mondes parallèles dans lesquels on trouve les items qui servent dans le monde principal.





Soublazer est un jeu qui m'a tellement fait rêver lors de sa sortie, que je ne peux m'empêcher d'être enthousiaste de le retrouver en version 100 % française. Deux problèmes viennent cependant freiner cet enthousiasme : l'époque décrite ci-dessus date de deux ans et demi et je pense que le choix de sortir ce jeu juste après Secret of Mana est une erreur (les deux faits sont liés). Lisez ce que je raconte dans le face-à-face à ce propos. En fait, Soulblazer ne souffre pas de comparaisons avec des jeux plus récents, car ce produit est d'une qualité exceptionnelle (Enix est un éditeur qui prime cette qualité en général). L'ambiance est prenante, l'équilibre action-aventure savamment dosé, la difficulté progressive et la durée de vie assez longue. C'est de toute façon ce charme indescriptible qui fait aimer Soulblazer, qui reste une excellente entrée en matière dans le monte du RPG japonais traduit en français (ils ne sont pas si nombreux...). Moi, j'ai adoré il y a deux ans, et j'y rejoue avec autant de plaisir aujourd'hui. À posséder obligatoirement pour tous les âges et tous les goûts (même si c'est après Secret et Zelda).
OLIVIER





EN FRANCAIS...
Les dialogues sont évidemment très importants, puisque l'on peut parler à tout ce qui bouge, des chiens aux tulipes en passant évidemment par les humains. Et devinez, quoi ? Tout a été traduit pour que vous puissiez bien comprendre, voilà !

LAZER







Le menu des items se remplit peu à peu avec, par exemple, les pinceaux qui vous permettront d'entrer dans un tableau de maître menant à un boss de fin.



Le principe, lors des combats, est toujours le même : lorsque tous les monstres sortent d'un même endroit, vous devez les éliminer un par un. Lorsqu'une vague a été complètement détruite, il suffit de se placer sur cet endroit pour récupérer un coffre, enclencher un mécanisme, voire un flash.



Plus de deux ans, c'est le temps qu'il a fallu avant qu'un éditeur français ne se décide à nous faire une version rien que pour nous, pauvres petits français que nous sommes, rebutés par les kanji (et l'anglais pour certains). Seulement voilà, deux ans pour un jeu vidéo, ça ne pardonne pas ! Soulblader (version japonaise) avait connu un franc succès, mais aujourd'hui il apparaît un peu vieilli. La maniabilité et les musiques ne sont pas mauvaises du tout, les graphismes sont acceptables et les monstres assez variés. Plusieurs détails en font un jeu original, comme la possibilité de "marcher en crabe" ou le concept-même de l'aventure : il s'agit de combattre de méchantes créatures pas belles du tout dans divers lieux, et, à chaque générateur de monstre détruit, une partie du monde (maisons, personnages, animaux, végétaux,...) réapparaîtra ; vous l'avez compris, le but est de le reconstituer entièrement. Ça a l'air simple? Et bien, ça l'est, beaucoup trop d'ailleurs. Croyez-moi, les plus nuls d'entre vous n'auront pas de mal à se défaire des boss de fin de tableau . On a malheureusement l'impression de toujours faire la même chose, et ça, c'est bien dommage, car Soulblazer pourrait être fort sympathique si sa durée de vie était plus grande. Normal, me direz-vous, c'est l'âge ! Une petite cure de jeunesse aurait sans doute été la bienvenue. Enfin, pour ceux qui n'ont jamais eu la chance de finir une aventure, vous avez là l'occasion de devenir un héros !

JAGUAR

AUREZ-VOUS LA DOOM-MANIA ?



DOOM

EDITEUR • ATARI
GENRE • 3D KILLER
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 5
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2 JOUEURS
CONTINUES • NON

- Le jeu en réseau avec câble (2 joueurs).
- Animation géniale.
- Une ambiance sensas.
- Des niveaux vraiment faits pour la Jaguar.

- Pas de mots de passe ou de sauvegardes !
- Pourquoi ne pas avoir mis un Cyberminotaure (monstre culte de la version PC) ?

18 GRAPHISMES
C'est tout aussi parfait que sur PC. Dommage que quelques monstres ne soient pas présents.

18 ANIMATION
C'est du tout bon pour un maximum de réalisme. Ici, pas de bugs d'affichages comme sur la Megadrive 32X.

18 MANIABILITÉ
La manette très particulière de la Jaguar se prête parfaitement à ce genre de jeu où les commandes sont multiples.

16 SON/BRUITAGE
On ne s'y trompe pas, les bruitages d'os qui craquent et les grognements de monstres vous feront mourir de peur.

GLOBAL 94%

Doom. Un mot magique qui évoque pour ceux d'entre vous qui en ont entendu parler, le jeu le plus fantastique des années 93-94. Pour d'autres, les non-initiés, Doom est aussi le nom scandé par des centaines d'adeptes d'une secte fanatique dans le très controversé "Conan le Barbare" de John Millius. L'immortel et glorieux Tulsa Doom ne se doutait certainement pas, qu'un jour, son nom serait associé à un "killer" en 3D aussi terrifiant que passionnant.

Qui dit "killer", dit action, mais aussi ambiance. Une ambiance sordide, glauque et violente que tout fan de Blade Runner, de Judge Dredd ou de Akira qui se respecte, saura apprécier. Pour les autres, ceux qui s'accrochent désespérément à leur téléviseur, à chaque épisode d'""Hélène et les Garçons" ou du "Miel et des Abeilles", ceux qui ont pleuré en regardant "Heidi" et "Candy", ceux qui n'oublient jamais les patins de feutre pour ne pas abîmer les parquets, ceux qui se désespèrent de la violence d'un Dragon Ball Z, eh bien, pour tous ceux-là, il ne leur reste plus qu'à rejoindre d'urgence le Parti des Gens Tristes et Austères (le P.G.T.A.). Mais l'atmosphère de Doom ne serait pas ce qu'elle est sans un semblant de scénario...

ET MOURIR DE PLAISIR !

Le brouhaha vient à peine de cesser. L'avant-garde des Space Marines, les glorieuses troupes d'élite de l'armée terrestre, n'est désormais plus qu'un souvenir. Un dernier craquement d'os accompagné d'un hurlement sinistre, et les 127 hommes du corps d'élite viennent de sombrer dans l'oubli. Quelle force terrible s'est emparée des deux lunes satellites de Mars, Phobos et Deimos ? Les voyages inter-dimensionnels auraient-ils ouvert une brèche qui aurait permis à une entité maléfique de s'infiltrer dans notre monde ? Peu importe, il vous faut maintenant tout tenter pour empêcher l'inéluctable. Déjà, les râles de vos compagnons maintenant zombies se font entendre. Il n'y a plus une seule seconde à perdre. Dans un instant, vous vous enfoncerez dans les dédales obscures de Phobos pour y trouver la gloire, l'horreur et une petit tronçonneuse qui vous permettra de jouer sans aucun risque pour vos vêtements les "apprenti garçon boucher". Ah ! Rien de tel qu'une petite tronçonneuse. Même une toute petite...

JAGUAR



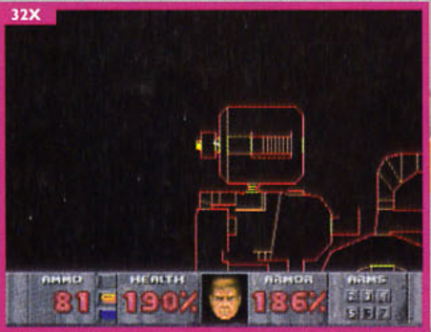
JAGUAR



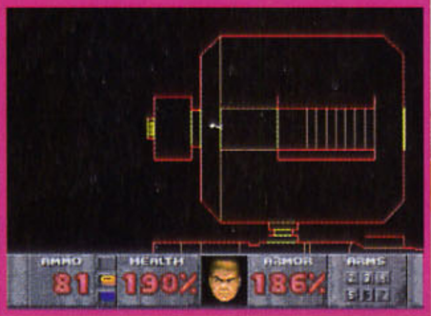
Pour se débarrasser d'ennemis récalcitrants, un coup de fusil à pompe dans un proche bidon, et le bougre au faciès de Dick Rivers aura l'allure d'un étalage de boucher. Ne manquez surtout pas au passage les bruitages de craquement d'os et des organes vitaux qui se disloquent. Succulent !







La carte, indispensable pour se repérer dans des niveaux aussi vastes que complexes. Des difficultés pour voir ? Pas de problème, il est possible de zoomer à volonté sur les endroits choisis.





VERSION JAGUAR

Après Alien vs Predator, on était en droit d'attendre un bon, voire très bon jeu. D'autant plus qu'ID Software était dans le coup. Doom est un nom que les joueurs sur PC connaissent par cœur. Sur cette adaptation Jaguar, on retrouve moins de niveaux, mais une animation et une définition identiques à celles sur PC. Quelques niveaux ont été modifiés (simplifiés en général), mais le plaisir de jouer reste identique, d'autant plus que la maniabilité s'avère être excellente. Un très bon titre, qui donnerait presque envie de s'acheter la machine.

VERSION 32X

Il faut avouer que de prime abord, la version 32X de Doom surprend. Un écran réduit pour que le jeu ne ralentisse pas, des bugs de sons surprenants, une définition en-deçà de ce que l'on trouve ailleurs (PC, Jaguar) et des couleurs parfois un peu fades ne séduisent a priori pas. Pourtant, grâce au concept de Doom, à l'animation fluide et rapide et à la maniabilité plutôt bonne, le jeu envoûte petit à petit. Dommage aussi qu'il n'y ait que quinze niveaux. Malgré tout, Doom est un produit unique en son genre, et qui mérite toute votre attention, sinon plus.

T.S.R. THE TRUCHNI





LE THÉOREME DU PANDANLAGEUL !

Loi physique : tout être vivant réagit très mal au contact d'un projectile métallique lancé à grande vitesse. La preuve en image.

Comme il n'y a pas de sauvegardes ou de mots de passe, il y a un Select Stage en début de partie. C'est idem sur Jaguar et 32X. On peut donc directement foncer au dernier niveau, même si, à ce moment-là, vous ne vous battrez qu'avec votre seul pistolet.







D'UNE MACHINE A L'AUTRE...

Des effets de la censure. D'un côté, une croix pas belle, de l'autre, un décor moderne.

DOOM

32X



32X



L'important : ne pas paniquer. Seul face à une demi-douzaine de monstres, il faudra être rapide, précis, et avoir la bonne arme. À bonne distance, le lance-roquettes est une merveille.

Arme 1 : Essentiel pour bien vivre, ce fusil à pompe qui, à courte portée, fait de très gros trous dans la peau.
Arme 2 : Outre vos poings (inutiles, sauf en mode "berserk") et votre pistolet de base, voici une tronçonneuse bonus que l'on porte à gauche ou à droite. Un bruit d'enfer pour une efficacité d'enfer.
Arme 3 : Le lance-missiles permet de vous faire des cartons à longue distance. De trop près, il vous tue dans la déflagration de votre propre missile.
Arme 4 : Une mitrailleuse lourde qui consomme certes, mais qui rend bien des services, en particulier contre les beholders, ces drôles de sphères volantes.
Arme 5 : Juste avant la méga pétoire de la mort, le plasma gun fait des miracles. C'est beau le progrès !

ARME 1



ARME 2



ARME 3



ARME 4



ARME 5



AUX ARMES CITOYENS !

JAGUAR







32X



Une boule de feu vous arrive en pleine face ! À vous de l'esquiver par un pas de côté.







CRAMPONNEZ VOUS !
NEWMAN HAAS
INDYCAR
featuring
Nigel Mansell
JEUX & ASTUCES
au 36.68.10.25*
et sur le
36.15 ACCLAIM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
MEGA DRIVE
Acclaim
entertainment, inc
racing car and all depictions of likenesses there of are the property of Newman Haas Racing. All rights reserved. IndyCar and the IndyCar Helmet logo are registered trademarks of the Indianapolis Motor Speedway Corporation under exclusive license
to Championship Auto Racing Teams, Inc. IndyCar™ Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System ™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved.
Sega, MegaDrive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainement™ ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

DOOM



À force de tirer dans tous les sens, on laisse des traces. J'vous jure, ch'uis innocent ! Tout ça n'est qu'une sombre histoire de secte lunaire en Suisse, si, si ! Où sont les sacs plastiques ? Laissez-moi deux secondes, j'file au supermarché du coin, et j'vous réponds !









Bien que plus de 90 % du jeu se déroule en intérieur, les paysages en extérieur existent. Un coup d'œil sur les décors ?



Ames sensibles, halte là ! Cadavres déchiquetés sur les murs, tâches sanglantes ici et là et corps dépecés constituent les principaux éléments de ces décors... très chauds en couleurs.

VERSION JAGUAR

Doom, le jeu mythique par excellence, ne pouvait pas ne pas figurer sur la liste de plus en plus longue des jeux Jaguar. Surtout en cette période où l'on peut enfin trouver la bestiole d'Atari en version officielle ! Eh bien, une fois n'est pas coutume, le jeu est à la hauteur de notre attente et de nos espérances. La maniabilité ne souffre pas de la relative grande taille de la manette, et les animations sont dans une grande majorité d'excellente facture. Même s'il subsiste de rarissimes ralentissements (ce qui est assez scandaleux pour une telle machine !), l'essentiel, c'est-à-dire l'ambiance, y est très bien "retranscrite". Pour ceux qui en doutaient, Doom est un MUST sur Jaguar !

VERSION 32X

L'affichage sur la version 32X est certes moins bonne que sur "Jag", mais l'intérêt y est tout autant élevé. De même les couleurs sont un peu plus fades, mais les animations demeurent excellentes. Il est vrai que l'on a réduit la fenêtre de l'écran qui, au départ, avait des dimensions plus larges, mais qu'importe, Doom démontre une nouvelle fois qu'il fait partie de ces jeux adaptables sur toutes les machines. Alors, en attendant un Doom version Saturn ou Ultra 64, éclatez-vous comme des bêtes, c'est de la bonne !



TRAZ "KILLER"OM

32 X

DOOM

EDITEUR · SEGA
GENRE · 3D KILLER OSSI
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 5
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · NON



- Une animation incroyable sur console.
- Une ambiance formidable.

- Pas de mots de passe ou de sauvegardes !
- Seulement 15 niveaux (contre 30 sur PC)
- Les niveaux simplifiés dans l'ensemble.

15 — GRAPHISMES
Doom n'est pas là au meilleur de sa forme. C'est une question de pixellisation. Néanmoins, les décors sont variés, originaux et souvent superbes.

17 — ANIMATION
Quelques effacements de pans de murs, mais d'une manière générale, grâce à la fenêtre de jeu réduite, l'animation est ultra fluide.

16 — MANIABILITÉ
Rien à redire avec la manette à six boutons. Les commandes sont simples et ne gênent pas du tout l'évolution du joueur.

16 — SON/BRUITAGE
Quelques "bugs" sonores, mais les bruitages sont ultra réalistes et les musiques, bien que lassantes, sont en accord avec le ton du jeu. Stress man !

GLOBAL 92%

STOP Games

STOP-GAMES

6, rue d'Arras - 75005 Paris

Tél. & Fax : 43 54 41 44

Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 À 19 H 30

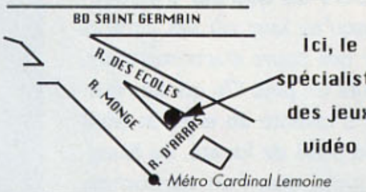
EXCEPTIONNEL ! Ouverture tous les jours, dimanche compris, nocturne jusque 20 H 30 à partir du 20 Déc.

DISPONIBLE ARCADE CARD SUR NEC : Téléphonez

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOP GAMES
6 rue d'Arras
75005 PARIS
Tel : (1) 43 54 41 44

Métro Cdl Lemoine - Jussieu



NEUF

SUPER NINTENDO FR	
Le livre de la Jungle	399 F
Secret of Mana	499 F
Le retour du Jedi	499 F
Fifa 2	TEL
Indiana Jones	499 F
Donkey Kong Country	TEL
F1 Pole Position 2	499 F
Street Racer	449 F
Earth Worm Jim	499 F
Mortal Kombat 2	449 F
Actraiser 2	449 F
Le Roi Lion	449 F
Sparkster	399 F
Mickey Mania	449 F
Bomberman II	499 F

SUPER FAMICOM	
Nosferatus	629 F
Art of Fighting II	TEL
Dragon Ball Z IV	449 F

SUPER NES	
Final Fantasy 3	499 F
Robotrek	499 F
Super Street Fighter	TEL
Soccer Shot Out	499 F
Earth Worm Jim	499 F
Vortex	499 F

MEGADRIVE	
Mortal Kombat II	399 F
Fifa 95	449 F
Flink	399 F
Sparkster	399 F
Earth Worm Jim	449 F
Sonic & Knuckles	399 F
Shining Force II	449 F
Lion King	449 F
Samouraï Spirit	TEL
Super Street Fighter 2	TEL

GAME BOY	
DBZ	TEL
Sailor Moon	TEL
Mortal Kombat 2	249 F
Alladin	249 F
Donkey Kong	249 F
Fifa / Jungle Book	TEL

3 DO	
Fifa	TEL
Samouraï Shodown	TEL
Super St. Fighter 2 Turbo	TEL
NBA Jam	TEL

NEO CD	
Console NEO CD	3590 F
King of Fighters 94	499 F

OCCASION

S. NINTENDO OCCAS.	
Super R-Type	99 F
Bart's Nightmare	99 F
WWF Wrestlemania	99 F
Street Fighter 2 Turbo	99 F
Addams Familt	99 F
Star Wars	99 F
Super Soccer	99 F
Pilotwings	99 F
Super Tennis	99 F
E.D.F.	129 F
Road Runners	149 F
Star Wing	149 F
Ghouls & Ghosts	149 F
Dragon's Lair	149 F
F Zero	149 F
Castelvania	149 F
Spiderman	149 F
Mortal Kombat	149 F

MEGADRIVE OCCAS.	
Batman	99 F
Fantasia	99 F
Strider	99 F
Sonic 2	99 F
Terminator	99 F
Splatter House 2	99 F
Mercs	99 F
Mickey & Donald	99 F
Castle of Illusion	129 F
Fatal Rewind	129 F
Shinobi	129 F
Street of Rage	129 F
Street of Rage 2	129 F
X Men	129 F
Chuck Rock	129 F
Jurassic Park	129 F
Asterix	149 F
Terminator 2	149 F

NEO GEO OCCAS.	
NAM 1975	249 F
Super Spy	249 F
Blue's Journey	249 F
Ninja Combat	249 F
Joy Joy Kid	249 F
Ghosts Pilot	249 F
Sengoku	249 F
Cyber Lip	249 F
King of the Monster	249 F
Riding Hero	249 F
Base Ball Star	249 F
Burning Fight	249 F
Fatal Fury	249 F
Alpha Mission 2	249 F
Baseball 2020	249 F
Magician Lord	249 F

Pour l'achat d'un jeu d'occasion SNIN, SNES, SFC, MD ou NEO GEO = 10 % DE REMISE
Egalement disponibles jeux GB, GG, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires disponibles.

BON DE COMMANDE

à renvoyer à SARL LMS - STOP GAMES
6 rue d'Arras - 75005 Paris

Livraison 48h chrono

Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

	PRIX
TOTAL + frais de port	

Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F (+ 10 F en recommandé)

Nom .... Prénom ....
Adresse..
.... CP/_/_/_/_/_/
Ville.............................. Tél.................
Règlement ❑ Chèque   Signature
❑ Mandat-Lettre
❑ CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
Date expiration CB : ...... / ......

C+38

SAT-ELITE

Vidéo Games

OUVERTURE MAGASIN : SPEEDER VIDEO GAMES
13, passage du Jeu de Boules - 75011 PARIS

15, bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. : (1) 48 06 70 70 - Fax : (1) 48 06 70 80

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 h à 19 h

EXCEPTIONNEL : Ouvert tous les jours dimanche compris pendant le mois de Décembre. Nocturnes jusqu'à 20 h 30 à partir du 20/12/94

OCCAZ - NEUFS - IMPORT ET REPRISES

SUPER NINTENDO - SUPER FAMICOM - SUPER NES

• LIVRE DE LA JUNGLE	399	• ART OF FIGHTING 2	TEL	• LE ROI LION	449
• SPARKSTER	399	• FIFA 2	TEL	• EARTH WORM JIM	499
• SECRET OF MANA	499	• MICKEY MANIA	449	• ROBOTRECK	499
• ACTRAISER 2	449	• NOSFERATUS	529	• MORTAL KOMBAT 2	449
• INDIANA JONES	499	• DRAGON BALL Z II	449	• PUNCH OUT	499
• FINAL FANTASY 3	499	• DEMON'S BLAZON	649	• FATAL FURY SPECIAL	499
• DONKG KING COUNTRY	TEL	• F1 POLE POSITION 2	499	• SUPER STREET FIGHTER	TEL
• SAMOURAI SPIRIT	499	• STREET RACER	449	• RETOUR DU JEDI	449

GAME BOY

• DBZ	TEL	• ALADIN	249	• JUNGLE BOOT	TEL
• SAILOR MOON	TEL	• DONKEY KONG	249	• BOMBER MAN	249
• MORTAL KOMBAT 2	249	• FIFA	TEL		

GAME GEAR

• FATAL FURY SPECIAL   TEL

MEGADRIVE Français/Jap/US

• SUPER STREET FIGHTER 2	449	• SPARKSTER	399	• MICKEY MANIA	449
• MORTAL KOMBAT 2	399	• EARTH WORM JIM	449	• SONIC ET KUNKLES	399
• FIFA 2	399	• SAMOURAI SPIRIT	TEL	• SHINNING FORCE 2	449
• FLINK	399	• LION KING	449		

3 DO

• SAMOURAI SPIRIT	TEL	• CLAY FIGHTER	TEL	• DEMOLITION MAN	TEL
• DRAGON LAIR 2	TEL	• SUPER STREET 2	TEL		

NEO GEO

CONSOLE OCCAZ	**990**	**CONSOLE NEO GEO CD (neuve)**	**3490**
JEUX CD :		• SUPER SIDEKICK 2	429
• ART OF FIGHTING	429	• WORLD HEROE JET	449
• FATAL FURY SPECIAL	429	• AEROFIGHTER 2	429
• KING OF FIGHTING 94	449	**CARTOUCHE** :	
• WORLD HEROES JET	449	• KING OF FIGHTER 94	1500

SEGA SATURN

CONSOLE SATURN + 1 jeu VIRTUAL FIGHTER **TEL**

JEUX :

• MAJONG	TEL	• TAMA	TEL	• WACHAI CONNECTION	TEL

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12	149	• RAMICARD à partir de	5	• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99
		• PISTOLET LOCK-ON	299	• Pin's DRAGON BALL Z	10
		• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30		

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

+ de 2500 titres occasions en permanence pour consoles Super Nintendo / SNES / Sega MD / Genesis / NEC / 3 DO / Néo Géo

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison 48 H CHRONO

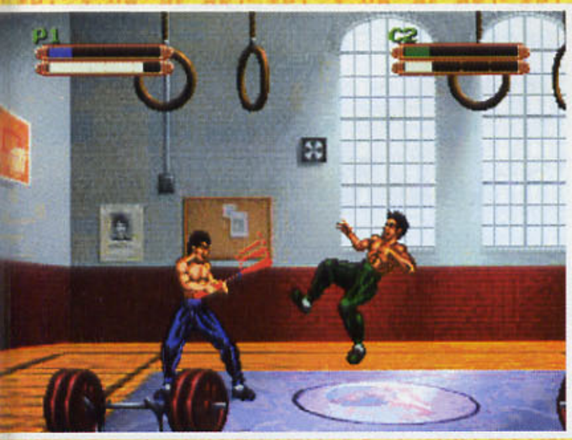
NOM   Prénom
Adresse
Code Postal   Ville   Tel :
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat-lettre ☐ CB N° ....
date exp. CB : .../...   Signature (des parents pour les mineurs) :

JOYP 12/94

TITRE	CONSOLE	PRIX
Frais de port : (Jeux & acc. = 29 F / Consoles = 60 F)	TOTAL	

Dans la limite des stocks disponibles - Prix modifiables sans préavis

COMME ON FAIT SON LEE...



Lorsque votre jauge du bas est au maximum, vous obtenez obligatoirement le "Nunchaku".

Qui n'a jamais entendu parler de Bruce Lee, le plus grand parmi les grands dans le domaine des arts martiaux ? Né le 27 novembre 1940 (l'année du Dragon, comme par hasard !) dans la belle ville de San Francisco, il repart, un an après sa naissance, pour Hong-Kong où son adolescence est particulièrement turbulente. Les policiers du quartier s'en souviennent encore ! Jusqu'au jour où ses parents décident de lui payer des cours d'arts martiaux, histoire qu'il se défoule un peu. Ce qui lui réussit particulièrement ! Il invente en effet un nouvel art du combat composé de karaté, de Kung-Fu, de boxe et de judo, que l'on surnomma bientôt le "stop-fast". À 18 ans, il retourne à San Franciso, comme son nom en chinois (("Li Jur Fan") le prédestinait. Après des débuts difficiles, (il donne des courts de danse et de combat à James Coburn, Elvis Presley et Steve Mc Queen !), il s'impose au cinéma dans des films à la chorégraphie martiale impressionnante. C'est surtout "Opération Dragon" qui fera sa renommée auprès du Tout-Hollywood. Hélas, sa carrière est stoppée net le 20 juillet 1973, alors qu'il n'est âgé que de 32 ans. Sa mort demeure d'ailleurs toujours un mystère...







LA VERSION MEGADRIVE



Comme vous pouvez le voir, les décors ont été largement améliorés sur Jaguar. Pour les sprites, on note toutefois que la qualité est restée pratiquement identique.

Ben voilà, ça y est ! Dragon fera date sur la Jaguar comme étant le premier jeu de baston disponible sur cette console. Il est vrai que ce n'est qu'une conversion, et que l'on aurait aimé avoir un titre original, mais bon, maintenant la machine est lancée, le chemin tracé, il n'y a plus qu'à attendre que les éditeurs s'engouffrent dans la brèche. Dragon est en tout cas largement au-dessus, question décors, que ce qui se faisait sur MD et SN (cf. photo MD). Pour le reste, c'est quasiment pareil. Excepté la maniabilité qui est finalement un poil meilleure que sur les 16 bits. Pourtant, on est loin des titres révolutionnaires que l'on nous promettait à tout bout de champs. N'oublions pas que c'est une 64 bits ! On attend toujours un titre fort vraiment digne de ce nom sur cette merveilleuse console. Kasumi Ninja sera-t-il celui-là ?



TRAZOM

DRAGON THE BRUCE LEE STORY

EDITEUR • VIRGIN I.E.
GENRE • COMBAT
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NBRE DE NIVEAUX • 10
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES • A GAGNER

- Des graphismes de fond absolument superbes.
- Le nunchaku en prime, bonne idée !
- Des coups très réalistes.
- Le jeu à deux simultanément contre la console.

- Des sprites pas excessivement bien animés.
- Des personnages assez moches au niveau couleurs.
- Une maniabilité parfois difficile.



GRAPHISMES — 17
Il faut bien distinguer les décors de fond absolument somptueux et les sprites qui n'ont quasiment pas changé en passant des 16 au 64 bits.

ANIMATION — 16
Les personnages bougent très bien, Bruce Lee et ennemis confondus. Les scrollings sont également très fluides.

MANIABILITÉ — 16
Même si il est toujours assez difficile de faire certains coups, la version Jaguar surclasse tout de même ses adversaires sur ce plan-là.

SON/BRUITAGE — 15
C'est loin d'être idéal, alors qu'on nous promettait des musiques et des bruitages de qualité CD...

GLOBAL 84%



KONAMI
PROBOTECTOR CONTRE-ATTAQUE
NIGEL MANSELL ATTAQUE
LES GUNFIGHTERS MITRAILLENT
C'EST PAS LE MOMENT DE ROUPILLER
Probotector
Lethal Enforcers Gun Fighters II
Lethal Enforcers Gun Fighters II
Probotector
LETHAL ENFORCERS Gun Fighters II
PROBOTECTOR
Lethal Enforcers Gun Fighters II
DISPONIBLE DES OCTOBRE SUR MEGADRIVE
JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI : 36 68 99 10*
DISPONIBLE EN NOVEMBRE SUR MEGADRIVE ET MEGA CD
Nigel Mansell
Nigel Mansell
DISPONIBLE EN NOVEMBRE SUR MEGADRIVE
Nigel Mansell's World Championship
*(2,19 F/Min.)
SEGA MEGA DRIVE
Nigel Mansell licensed by Foca to Fuji Television. Copyright Gremlin Interactive Ltd. 1993. Sega and Sega Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami® is a registred trademark of Konami Co., Ltd. © 1994 Konami. All rights reserved.

“GENTLEMEN, STA

CHECKERED FLAG

EDITEUR · ATARI
GENRE · COURSE F1
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE CIRCUITS · 10
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · NON

- Des décors passables.
- Une assez bonne animation.
- Dix circuits, cool !
- La météo avec brouillard et pluie.

- Très peu de voitures sur la piste.
- Une maniabilité exécrable.
- Pas mal de gros “bugs”.
- Pas de jeu à deux.

	32X	JAG
GRAPHISMES	17	14
ANIMATION	19	13
MANIABILITÉ	18	07
SON/BRUITAGE	17	13

GRAPHISMES
Ils sont absolument irréprochables sur Virtua (beaux décors, clairs et variés) et au contraire assez ternes et peu originaux sur Checkered Flag.

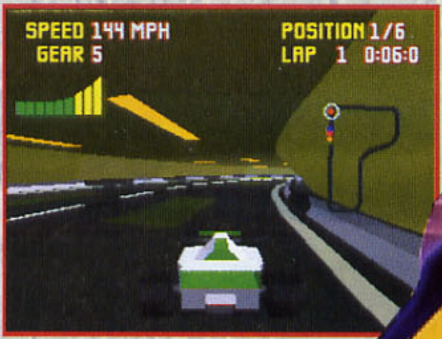
ANIMATION
Pour une 64 bits, on aurait pu s'attendre à mieux que des saccades au niveau de l'affichage ! Pour Virtua, c'est super de A à Z, quelle que soit la vue.

MANIABILITÉ
Je suis sévère sur Checkered, mais j'ai mes raisons. C'est quasiment injouable et mal géré ! Virtua est, lui, absolument impeccable sur ce plan.

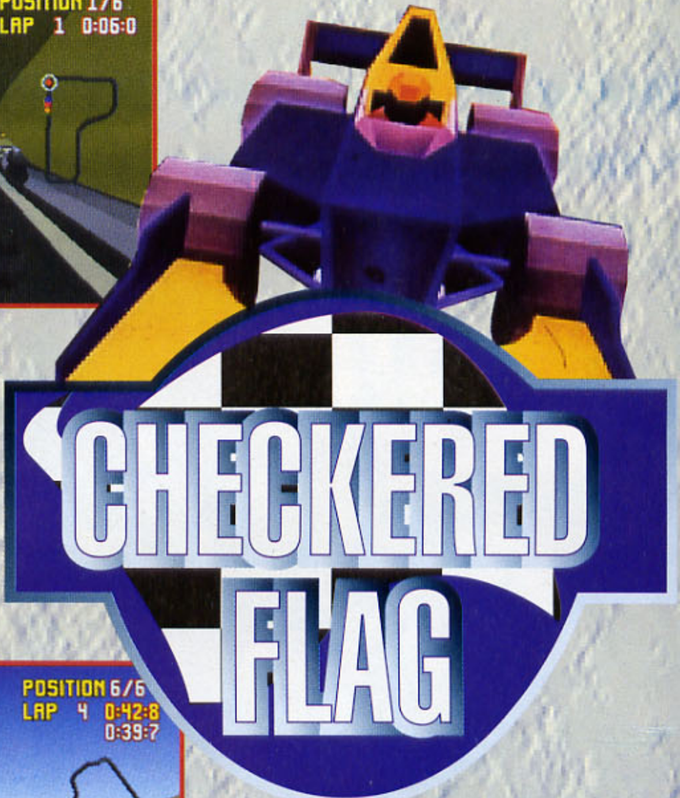
SON/BRUITAGE
Encore une fois, le 32X est largement devant avec de superbes bruitages. Sur Jag, c'est une nouvelle fois d'une pauvreté affligeante. Quel malheur !

VIRTUA RACING DELUXE **91%**

CHECKERED FLAG **72%**



Dans les tunnels, la vue est toujours la même. C'est-à-dire qu'elle correspond à celle que vous voyez à l'écran !





Sous la pluie (enfin ce qui y ressemble vaguement), le degré d'adhérence est identique à celui qu'on aurait sur le bitume !



Enfin une belle image sur Jaguar ! Dommage que l'animation ne suive pas et que cette vue soit un vrai calvaire pour les globes oculaires.



Le phénomène d'aspiration n'est même pas pris en compte dans Checkered, c'est dire le degré de pauvreté du réalisme.



Ouais, chouette, le brouillard ! Là encore, quel réalisme !

EN CETTE F1

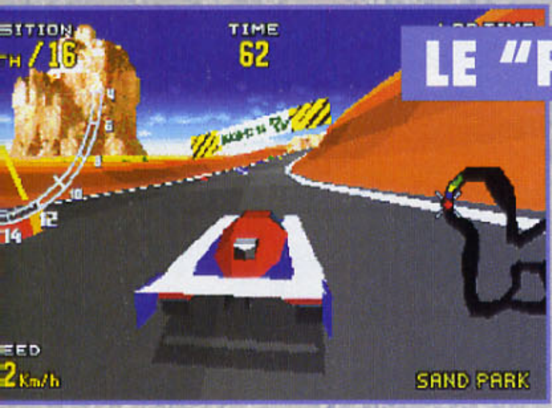
Eh oui, en cette fin d'année glorieuse (pour les jeux vidéo en règle générale), les produits mettant en scène des courses de voitures fleurissent à tout va. Pour preuve, les deux derniers titres disponibles sur Jaguar et 32X, ne sont rien d'autres que des jeux de F1. On a bien en vain tenté de me faire croire qu'il s'agissait en réalité de simulateurs de lave-vaisselle améliorés à donf, rien n'y a fait ! Checkered Flag, tout d'abord, est le pur clone de Virtua Racing version arcade, ou bien encore du titre du même nom toujours de chez Atari sorti sur



Aucun autre mot que “déception” ne vient à ma bouche, lorsque je veux évoquer ce qui aurait dû être le titre-phare (à mes yeux) de la Jaguar. Il y a un an, chez Atari, il était quasiment identique au niveau de la réalisation. Que s'est-il passé entre-temps ? On se le demande. Car non seulement c'est un peu saccadé (!), mais en plus la maniabilité est lamentable : le dosage des coups de volant n'est absolument pas respecté. Franchement, je n'aime pas... Trazom

T YOUR ENGINE !"

32 X



LE "PROTO"



Vitesse de pointe : 387 km/h. Ce véhicule est non seulement le plus rapide, mais aussi et surtout celui qui a la meilleure tenue de route.

VIRTUA RACING DELUXE

EDITEUR	SEGA
GENRE	COURSE F1
DIFFICULTE	VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE CIRCUITS	5
NOMBRE DE JOUEURS	1 OU 2 SIMULTANEMENT
CONTINUES	NON

- Une version très proche de l'arcade !
- Deux nouveaux véhicules.
- Deux nouveaux circuits.
- Une animation encore meilleure que sur MD.
- De très beaux graphismes.

- C'est la reprise d'un jeu déjà exploité...

Virtua Racing Deluxe

D'ANNÉE...

Lynx, quatre années auparavant. Virtua Racing "Deluxe", puisque c'est désormais son appellation contrôlée sur le dernier-né des hardware Sega, est l'autre petite cartouche-bolide du moment. Bénéficiant des derniers outrages... pardon... atouts, de la technologie Sega, ce périphérique en forme de banane semble mûr pour des jeux de ce type, utilisant à outrance les animations 3D. Pour ce qui est de mon avis, et si ça intéresse les quelques malheureuses personnes qui daigneront jeter un œil rapide sur ces trois pages, eh bien, je le donne un peu plus loin là-bas...



2 NOUVEAUX CIRCUITS





Cela peut paraître incroyable, mais non seulement Sega a réussi une version quasi identique à celle de l'arcade, mais en plus, pour que cela n'ait pas l'air d'être une arnaque, il a ajouté des nouveaux circuits et deux nouveaux véhicules à disposition ! Eh bien, moi je dis bravo ! Tout simplement. Bien que peu de personnes croient en l'avenir du 32X, il est clair que ses capacités sont réelles et très bien exploitées. À vous de juger s'il faut craquer ou pas. Moi, j'adore ! TRAZOM



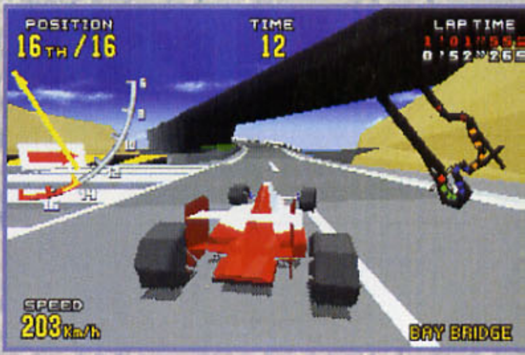
Si avec une image comme celle-ci, vous ne craquez pas immédiatement sur ce jeu, je ne sais plus quoi penser. Et sans aucun ralentissement, s'il-vous-plaît !



Comme sur MD, le jeu à deux est un peu moins clair visuellement, mais toujours aussi prenant contre un adversaire.











Vitesse de pointe : 291 km/h . Très imprévisible dans les virages, et la moins rapide des trois voitures. Pourtant, la conduire est absolument fascinant.

Incroyable mais vrai, le ralenti, après chaque course, permet en plus de zoomer sur votre véhicule, lorsque vous choisissez la vue de dessus. Merci le 32X !



Le match Sega-Atari tant attendu, avant de découvrir mieux sur d'autres consoles nouvelle génération, peut enfin avoir lieu. Contre toute attente, le jeu prévu sur la bécane la plus puissante du monde (?) se montre d'un ridicule inénarrable. Saccadé (étonnant, non ?) et laid, Checkered Flag ne surpasse en rien Virtua Racing ... ou si peu, le jeu Jaguar comportant plus de circuits. Mais là encore, il ne s'agit pas d'un avantage, les épreuves se ressemblant toutes plus ou moins. Seul vrai point fort, à mon goût : le fait de pouvoir conduire par temps de brume dans un flou de cubes en 3D. Sans quoi, rien ! Aucun challenge, seul ou à deux (de fait, on ne peut pas jouer à deux !) ! Virtua est beau, fluide et plus varié qu'on pourrait le croire, à cause surtout des trois véhicules, radicalement différents, mis à la disposition des joueurs. Mais il reste toutefois lassant à la longue. Une fois encore, soyez patient !

Judge Dredd





Virtua Racing

Super Nintendo



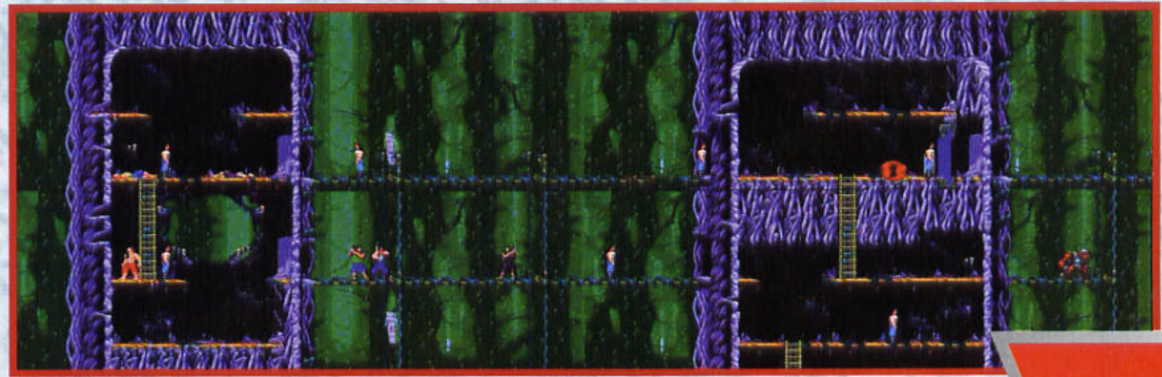
"BLACK HOLE SUN..."

Dans un futur apocalyptique, à une époque qui fait sensiblement plus penser à la fin prochaine de l'humanité qu'à celle d'une quelconque renaissance de cette espèce dite "supra-intelligente" (d'après "Science et Vie"), Sarlac, un être démoniaque et vil, règne en maître absolu sur les ruines encore fumantes de son royaume chancelant. Chancelant ? Brinquebalant ? Tordu ? Ne-tient-qu'à-un-fil ? Eh oui, mes amis, car il est temps désormais de punir les hors-la-loi et de créer le Nouveau Monde. Fait de liberté et de joie de vivre. Il faut en finir une bonne fois pour toutes avec le joug du tyran ! C'est ainsi que vous, héritier de Vlaros, serez envoyé par Galadril, chef suprême de la résistance Androthis, pour vaincre les forces du Mal. Pour cela, vous devrez avant tout retrouver les morceaux de la "pierre de lumière", qui vous serviront à anéantir Sarlac ! Allez, les amis, "que la force soit avec vous" et "que la bicyclette rouge soit mordue par un serpent turc"...



Blackhawk est vraiment un jeu spécial qui entraîne des réactions diverses. Graphiquement très très pauvre (on dirait un jeu sur micro d'il y a cinq ans), il est pourtant complètement hypnotisant. Une fois de plus, un jeu vidéo nous prouve que le plus important est souvent l'intérêt et non les graphismes. Les développeurs du jeu ont donc mis en avant l'intérêt (faute de pouvoir compter sur l'aspect technique), et ils ont eu raison. Les premiers mondes ne nous laissent aucun autre choix que celui de jouer pendant de longues heures pour finir le jeu. Les mouvements sont assez réalistes et les actions à réaliser assez complexes. On reste donc accroché à cette sorte de Prince of Persia à la sauce Flashback pendant longtemps. De toute façon, même s'il s'inspire d'autres "hits", Blackhawk est un jeu qui sort un peu de l'ordinaire.

OLIVIER





Grâce à cet objet appelé "plate-forme", vous aurez accès à des lieux impossibles à visiter en temps normal. La suite passe obligatoirement par cet objet.

Ouf ! c'est passé de justesse !



FLASHBACK + ANOTHER WORLD + PRINCE OF PERSIA = BLACKHAWK !

FACE À FACE

Pas besoin d'être un voyant extra-lucide ou Madame Irma pour s'apercevoir que Blackhawk s'apparente complètement à des jeux anciens qui ont marqué chacun leur époque. Je pense à trois titres en particulier, auprès desquels s'est directement inspiré Interplay. Dans Blackhawk, le personnage doit très souvent déclencher des portes en marchant sur un mécanisme. La référence à Prince of Persia est ici évidente ! Mais ce n'est pas tout : Flashback a aussi droit de cité, ne serait-ce que pour l'animation du personnage, notamment dans sa prise d'élan, dans ses courses et dans ses roulades. C'est kif-kif pareil. Pour Another World, l'inspiration se trouve plus du côté du scénario complètement torturé, avec des tas de labyrinthes de folie et tout et tout ! Voilà.

Les animations



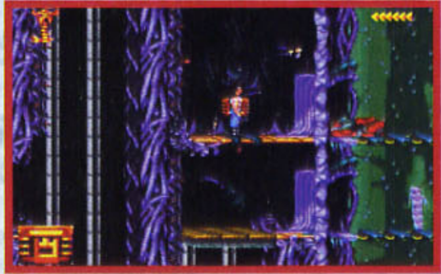
Comme pour Another World, le système du "rotoscoping" (filmer puis digitaliser les mouvements d'une personne) a été utilisé pour le personnage.



LE BOSS

Le boss de fin est assez coriace à avoir, mais lorsque vous aurez découvert la tactique, cela vous semblera très simple...

Vous avez vu ? On dirait un levier de l'époque Inca. En tout cas, il vous sera d'un grand secours pour déclencher la venue de "l'ascenseur", qui va vous permettre d'accéder à des niveaux supérieurs.



La bombe guêpe





Ces mini-bombes que vous trouvez sur les gardiens morts sont entièrement dirigées et mises à feu par vos propres soins. Pratique pour les passages étroits.



Passé l'enthousiasme des premières heures, où je découvrais avec un plaisir certain le type de jeu que j'affectionne particulièrement (j'ai fini les trois jeux décris plus haut), notamment pour les animations, le côté aventure et le challenge d'aller toujours plus loin, je me suis rendu compte au fur et à mesure que j'avançais, que ce qui changeait le plus, c'était les lieux de plus en plus compliqués à éclaircir. Car, pour les décors, on ne peut pas dire que les programmeurs aient fait des merveilles : non seulement il n'y en a que quatre, mais en plus on a la vague impression (mais vraiment vague, hein !) que seules les couleurs changent... Ce qui est tout de même un peu gros pour un jeu, je le répète, d'un grand intérêt et d'une excellente durée de vie. À voir avant d'acheter... TRAZOM

BLACKHAWK

EDITEUR • INTERPLAY
GENRE • ACTION/AVENTURE
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 16
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

- Enfin un jeu du style Flashback.
- Une excellente durée de vie !
- Les superbes animations du personnage.
- Les mots de passe indispensables.
- Des musiques sympa.

- Des décors absolument pas variés.
- Les séquences intermédiaires graphiques ne sont vraiment pas très belles.

GRAPHISMES — 10
Je me demande pourquoi je ne mets pas en dessous de la moyenne, tellement l'ensemble est pauvre sur une SN.

ANIMATION — 17
Le personnage a été filmé avant d'être digitalisé dans le jeu, ce qui explique son excellente animation.

MANIABILITÉ — 17
C'est mieux que ce qui se faisait sur Flashback, car cette fois il n'y a pas de temps mort : Kyle répond vraiment au quart de tour.

SON/BRUITAGE — 16
Une musique qui met tout de suite dans l'ambiance, des bruitages un peu étouffés, mais un bon ensemble encore une fois.

GLOBAL 84%

Game Boy

MR NUTZ

EDITEUR · OCÉAN
MACHINE · GAME BOY
GENRE · PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX · 6
NOMBRE DE JOUEURS · 1
DIFFICULTE · MOYENNE
CONTINUS
MOTS DE PASSE
NIVEAUX DE DIFFICULTE · 1

- Une animation excellente et une bonne gestion de la 3D.
- Une excellente ergonomie malgré le manque de clavier.

- Des sons qui ne sont pas à la hauteur de la machine.
- Une visualisation de l'action restreinte.

GRAPHISMES
18

Les décors sont fouillés et d'une précision incroyable, encore jamais vu sur une Game Boy !

ANIMATION
19

Impeccable, il n'y a rien à redire. Ou plutôt si : c'est la perfection pour le petit écureuil et les scrollings.

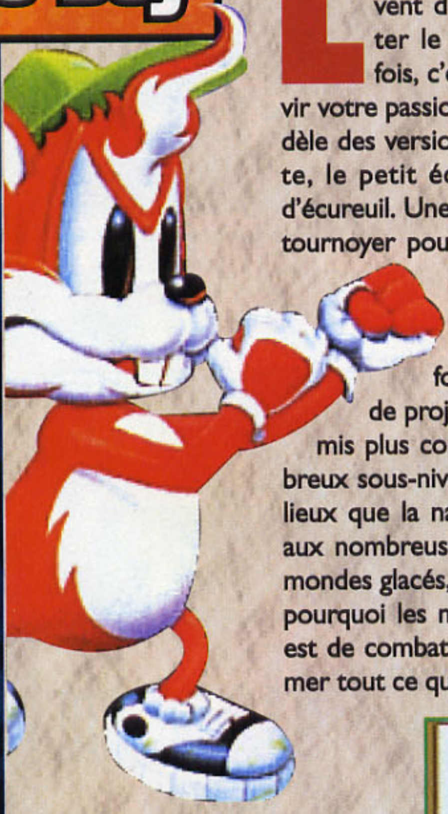
MANIABILITÉ
18

Cela dépasse tout ce que l'on peut espérer en matière de maniabilité sur Game Boy. On fait vraiment ce que l'on veut.

SON/BRUITAGE
18

Les musiques reprennent les thèmes du jeu original et le son est bien rendu. Quelques timides bruitages viennent émailler le tableau.

GLOBAL 94%



COMPLETEMENT NUTZ !



Les possesseurs de Super Nintendo et de Megadrive savent depuis longtemps qu'Océan s'est chargé d'adapter le célèbre Casse-Noisette en jeux vidéo. Cette fois, c'est sur Game Boy que vous allez pouvoir assouvir votre passion débridée des noisettes dans une adaptation fidèle des versions 16 bits. On retrouve ainsi Monsieur Noisette, le petit écureuil malin armé de sa redoutable queue d'écureuil. Une queue dont il se sert comme arme en la faisant tournoyer pour éliminer les ennemis qui sont assez proches. Pour ceux qui sont trop loin, pas de problèmes, Mr Nutz peut tirer des glands, à condition d'en posséder assez. Au cours de ce jeu de plates-formes, vous devez donc récupérer un maximum de projectiles et surtout les économiser pour les ennemis plus coriaces. Chaque niveau est composé de nombreux sous-niveaux qui vous feront découvrir autant de lieux que la nature a imaginés : des sous-bois sombres aux nombreuses pièces de la maison en passant par les mondes glacés, il y en a pour tous les goûts. Mais au fait, pourquoi les mondes glacés ? Parce que le but du jeu est de combattre le Yéti dont le rêve est de transformer tout ce qui bouge en glaçon. Bonne chance.

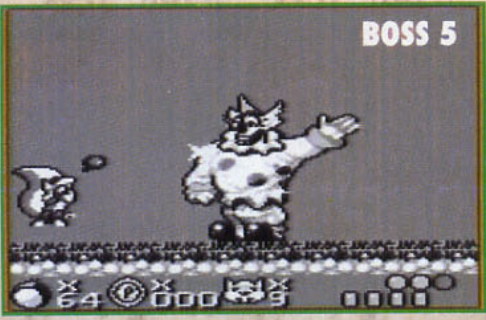


Ce géant barbu vous attaque à l'aide de ses mains énormes et de ses yeux globuleux qui vous foncent dessus sans prévenir. Attaquez-le lorsque son crâne sera proche du sol.

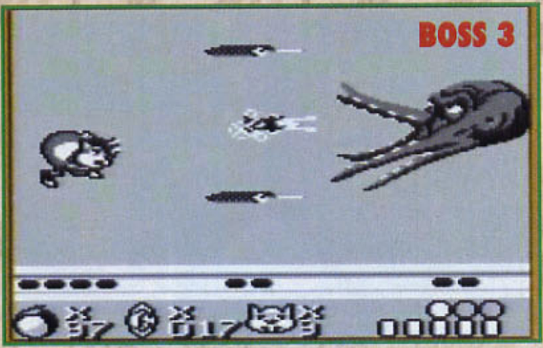


L'araignée et la Vieille Sorcière semblent difficiles à battre au premier abord, mais une bonne tactique en viendra facilement à bout.

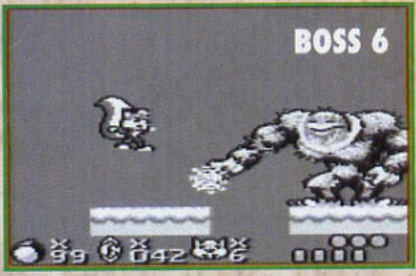




Ce clown perd facilement la tête, et il faudra l'éviter soigneusement. En même temps, vous vous arrangerez pour tirer un projectile vers la tête ou lui sauter dessus de temps à autre.



Octopus vous enverra toutes sortes de petits amis aquatiques comme des méduses. Ce boss n'est pas trop difficile à vaincre, car il suffit de nager tranquillement au-dessus de sa tête et de se laisser tomber dessus quand il passe en-dessous.

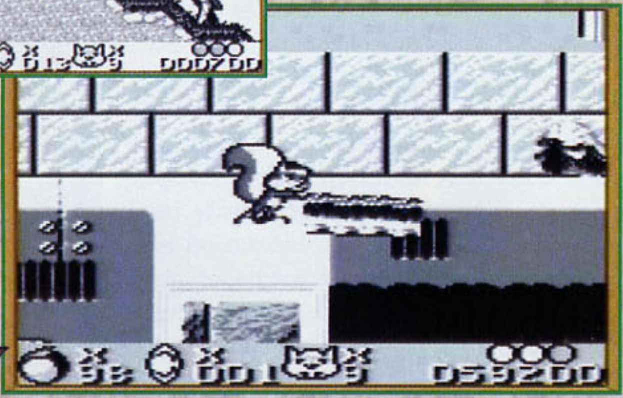


Mr Blizzar est facile à toucher, mais pas à vaincre. Il suffit en effet, pour lui porter un coup, de lui sauter sur la tête. Mais attention, ce dernier vous envoie des poignées de gel qui vous font glisser. Si vous tombez, vous perdez directement une vie...



DES SPRITES ÉNORMES ET SUPERBES SUR GAME BOY





On retrouve, dans la version Game Boy, le fameux passage de l'évier avec les robinets, les conduites de plomberie et le scotch brite qu'il faut pousser pour pouvoir ensuite l'utiliser. C'est quand même moins glissant qu'un savon...



LE SOUCI DU DÉTAIL
Je vous rappelle que ce cliché est tiré d'un écran Game Boy. Admirez quand même la précision des graphismes du décor.



Est-il utile de le rappeler: Mr Nutz est un jeu de plates-formes français qui a cassé la baraque lors de sa sortie sur Super Nintendo (puis sur Megadrive). Alors qu'en est-il sur Game Boy ? Eh bien, l'on peut dire qu'Océan a vraiment assuré. Le jeu reprend trait pour trait la version des 16 bits, avec, bien évidemment, des niveaux réorganisés et des graphismes adaptés. Le passage est une réussite totale et Mr Nutz s'annonce comme le hit de Noël sur Game Boy. Comment d'ailleurs ne pas parler de hit de l'année ? Peut-être à cause de Zelda et de Supermarioland 3. Eh bien justement, en ce qui concerne Mario, Mr Nutz rattrape le maître et aspire même à le dépasser, au moins en qualité. Les graphismes sont superbes et les décors fourmillent de détails. Les sprites sont animés avec un réalisme jamais vu (leur taille est en général énorme). Et le Gameplay ? On saute sur les ennemis, on récupère des projectiles, on trouve des bonus, bref on se régale comme dans un " vrai " jeu de plates-formes japonais. Simplement fabuleux.

Olivier

Megadrive
Super Nintendo

TOUS DES MANIACS !



Les Animaniacs ne sont pas très connus du public français qui ne sait pas, par exemple, que celui qui se cache derrière Wakko, Yakko et Dot se nomme Steven Spielberg. Les deux frères Warner et leur petite sœur Dot ne sont pourtant pas des créations contemporaines. Leur origine remonte en effet aux années 30, époque où les responsables de Warner décidèrent de les laisser dans les cartoons, pardon, dans les cartons, en attendant une période plus propice à leur explosion. L'année 1993 semble être la période tant attendue, puisque le dessin animé a enfin été diffusé aux États-Unis. Le jeu reprend bien évidemment l'esprit du dessin animé et vous met dans la peau des trois personnages. Ces trois toons se baladent en effet dans un monde imaginaire bourré de pièges. Vous passez de l'un à l'autre en appuyant sur le bouton adéquat et en sachant que chacun d'eux possède une action bien précise. En choisissant le bon personnage pour chaque piège, vous arriverez à progresser dans ce jeu de plates-formes qui mêle réflexion et action.



ACTION OU REFLEXION ?
Animaniacs n'est pas seulement un jeu où il faut réfléchir et savoir utiliser ses réflexes. Il faut aussi savoir manier le joypad avec la même dextérité que dans un jeu d'action. Ici, foncez droit devant pour ne pas vous faire éjecter par les colonnes de flammes, mais n'oubliez pas de freiner quand il faut, afin d'éviter les projecteurs qui tombent.



Sur Super Nintendo, le jeu est différent mais reste basé sur le même principe de partage des tâches.



Pour passer, il faudra d'abord donner un coup de marteau sur la mèche et sauter dans le canon. Vous serez alors propulsé par-dessus les obstacles qui vous bloquaient la route. Ne loupez pas le tir, dès que la mèche commence à se consumer.

Megadrive :
Attention, contrairement à ce que pourraient faire croire les clichés du jeu, Animaniacs n'est pas un jeu de plates-formes classique. Certes, il se déroule "à la manière de ", mais il propose de véritables petites énigmes à résoudre sous formes de pièges qui empêchent la progression. On est donc quelque peu dérouté au début, mais on s'habitue vite au fait de devoir changer de personnage toutes les trois secondes. Ce choix de trois personnages est d'ailleurs le principe de base de ce jeu original sur console (bien qu'il rappelle un peu Lost Vikings). Sur Megadrive, le jeu est graphiquement très réussi et surprenant de qualité (beaucoup de couleurs).

Super Nintendo :
Aucune différence technique sur Super Nintendo, si bien que l'on retrouve les mêmes considérations que sur Megadrive. Par contre, le jeu est complètement différent dans son déroulement. Les niveaux ne sont pas les mêmes . Par contre, le principe d'entre-aide est le même. On se demande quelquefois si ce jeu n'est pas destiné aux plus jeunes, mais on trouve vite des passages d'action à la Konami et des pièges bien hard à passer. J'ai adoré jouer à ce jeu qui sort de l'ordinaire, mais je me demande s'il plaira vraiment aux amateurs de jeux Konami habituels. À vous de juger ! Une excellente qualité technique et un côté ludique intéressant.



ANIMANIACS

EDITEUR • KONAMI
MACHINE • MEGADRIVE/SUPER NINTENDO
GENRE • ACTION/RÉFLEXION
NOMBRE DE JOUEURS • 1
DIFFICULTE • MOYENNE
CONTINUS • MOTS DE PASSE
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

- Un jeu très original.
- Des graphismes colorés dignes des cartoons.
- Pour ceux qui aiment aussi réfléchir (un peu !).

- On se lasse parfois de certains passages.
- Il faut s'habituer au système d'alternance des persos.



GRAPHISMES — 16
Des décors très colorés. Sur Megadrive, c'est assez exceptionnel. Sur Super Nintendo, c'est un peu plus normal.

ANIMATION — 15
Pas de gros effets spéciaux, ni de sprites par milliers, mais des scrollings différentiels ultra fluides. Du tout bon !

MANIABILITÉ — 15
Il faut vraiment s'habituer à changer de personnage au bon moment. Un timing difficile à prendre en main, mais un bon confort de jeu.

SON/BRUITAGE — 17
Les musiques originales sont d'une excellente qualité. Les bruitages sont criants de vérité. Bref, l'ambiance sonore est au top niveau.

GLOBAL 82%

Megadrive

L'AVENTURE CONTINUE !



Le bon et brave royaume de Grandseal était bien content, car tout n'était que rires et chants dans cet endroit paradisiaque jusqu'à ce qu'un crétin de Skeven (race mi-homme mi-rat) ne se décide à voler des joyaux dans une cave, qui servaient en fait de sceau entre not'beau monde à nous et le vilain monde des monstres. Forcément, les monstres n'aiment pas leur vilain monde, ils préfèrent venir squatter dans not'beau monde des humains. Bien sûr, il leur faut un roi. Pour ce faire, un esprit va donc investir le corps du roi qui gouverne le pays voisin au vôtre, afin de vous déclarer la guerre ! Il ne faut pas, car la guerre c'est pas bien, et des tas de gens meurent. Vous avez donc décidé avec une troupe d'amis de mettre fin à cette histoire de gens qui meurent.

SHINING FORCE 2

EDITEUR • SEGA
GENRE • TACTIC-ROLE PLAYING GAME
DIFFICULTE • NORMAL
NIVEAU DE DIFFICULTE • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1 À 6 SIMULTANÉMENT
CONTINUES • 2 SAUVEGARDES

- Un concept génial dont on ne décroche jamais.
- Les personnages cachés du jeu.
- Les items permettant les transformations.

- Des musiques un peu "prise de tête" à la longue.
- Des graphismes qui ne valent pas ceux d'un Final Fantasy 6.

13 GRAPHISMES
Colorés et mignons durant les phases dites "de déplacement", ils savent devenir fins et fouillés dans les phases de "résolution des combats".

14 ANIMATION
Quelques petits sauts d'écran parfois en mode "carte", mais sinon tout baigne; les scènes animées le sont vraiment.

16 MANIABILITÉ
Impossible de se perdre dans les commandes avec le système d'icône. Les items, trop nombreux, sont automatiquement pris par les persos "libres".

16 SON/BRUITAGE
Très certainement l'une des meilleures bandes-sons réalisées sur Megadrive.

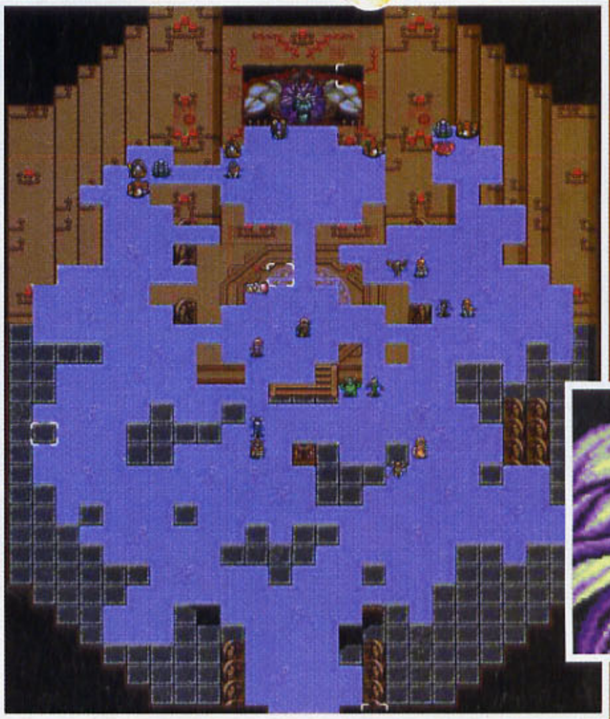
SELON GREG **97%**

SELON BENJI **85%**



Si un jour, de passage à la rédaction, vous découvrez un grand placard noir aux bords rongés, ne vous inquiétez pas, c'est celui de Greg ! Cet accessoire indispensable à toute rédaction qui se respecte, constitue une arme ultime en cas de désaccord sur un jeu de rôles. Pour SF 2 (pas Street Fighter 2, Shining Force 2, bande de nains lubriques !), le fait d'affirmer de vive voix qu'il comporte quelques défauts, déclencha les "foudres de Greg", sorte de fatalité difficile à encaisser. Résultat : deux semaines à manger du plastique et une serrure en fer, vous imaginez ? Mais comment nier que SF 2 comporte des graphismes d'une pauvreté affligeante, comparée à ceux d'un Final Fantasy VI, une bande-son qui tape sur le système à la longue et, pire que tout, des scènes de combats statiques d'une lenteur excessive qui cassent le rythme de l'histoire ? D'un autre côté, les amateurs de quête passionnante - en anglais - aux nombreux rebondissements, mêlant stratégie, gestion d'une douzaine de personnages simultanément et recherche, passeront vite outre les inconvénients énumérés ci-dessus !

JUDGE DREDD



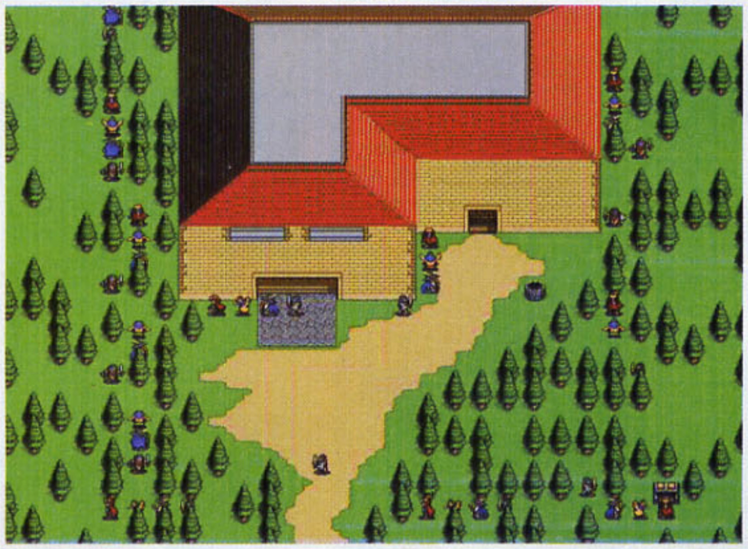


PLAN COMPLET DE LA BATAILLE

Voici, en exclusivité pour vous, chers lecteurs, le plan complet de la dernière bataille, avec l'én00000rme dernier boss tout en haut. Avant cela, il va falloir aller vers la droite et vers la gauche pour tuer les démons ; ne vous risquez pas à aller voir le dernier boss avant de les avoir tous éliminés.







Grâce à ce plan du monastère des moines-guerriers, vous pourrez comprendre enfin où sont cachés la jeune fille karatéka ainsi que l'objet permettant de transformer un clerc en moine guerrier.

Il faut l'avouer, Shining Force 2 est l'un des cinq meilleurs jeux (avec Yuyu Hakusho Makyôtô Issen) sur la Megadrive. Shining Force 2, c'est aussi la joie de pouvoir jouer avec plein de potes comme à un véritable jeu de plateau, la console faisant office de maître du jeu. Pour ce qui est du reste, sachez que désormais il existe des classes cachées (que l'on obtient avec des items TRES bien cachés. La liste complète vous en a d'ailleurs été donnée (dans le Joypad n° 30) : les personnages sont beaucoup plus facilement "magouillables" avec la possibilité de ne pas perdre leurs caractéristiques APRES leur biclassage. Voilà, tout cela pour vous dire qu'une fois de plus, c'est du "mieux vaut tard que jamais" avec ce jeu, et qu'il est juste carrément méga-top-bon-indispensable, et en plus il est long... Que demande le joueur ? Du temps libre ? Comme je vous comprends !

Greg

Lors des toutes dernières batailles, vous aurez affaire à de très puissants monstres, comme ces Archi-démons, capables de vous envoyer le sort Bolt à plus de quatre cases de distance

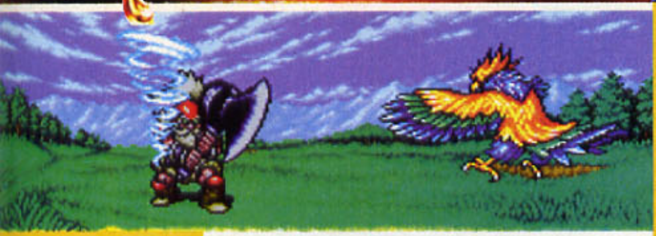






Box, le robot. Très fort, extrêmement résistant, mais hélas ses déplacements sont très limités.

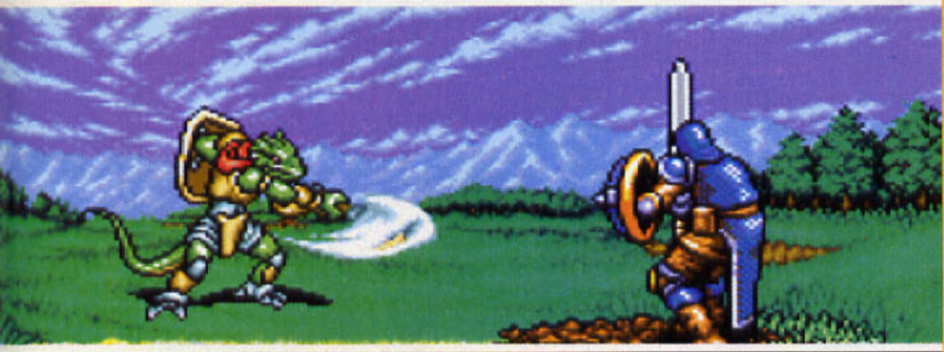




Peter, le phœnix qui ressemble au début du jeu à un poussin, grandira et se transformera en l'oiseau que vous voyez maintenant sur la photo. Il n'est d'ailleurs pas le seul à évoluer tout au long du jeu...



L'un des nouveaux sorts qui n'existaient pas dans Shining Force premier (Hellblast), qui donne enfin la possibilité aux clercs de passer à l'attaque.



Le lézard de gauche n'est pas vraiment de taille contre le "baron" de droite. Baron, mais d'où sort cette classe, te demanderas-tu hagard, cher lecteur...très simple : trouve l'objet caché dans la salle d'entraînement, et fais-le porter au nain que tu voudras biclasser, une fois ce dernier arrivé au niveau 20. Une surprise t'attend.



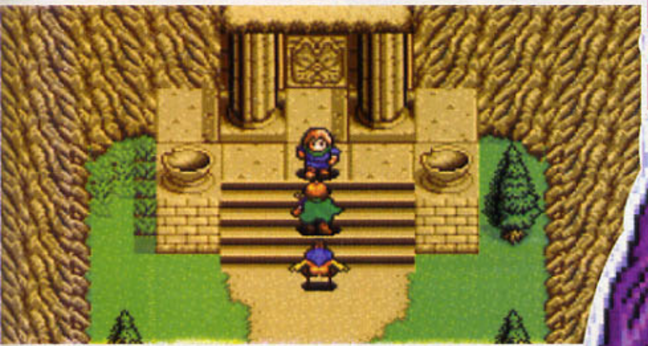
Allez, hop, rien que pour vos beaux yeux, voici une photo du dernier boss de ce jeu. C'est juste pour me venger de la coquille de la photo du dernier boss de Secret of Mana, le mois dernier.

Une nouvelle classe : "Invocateur"



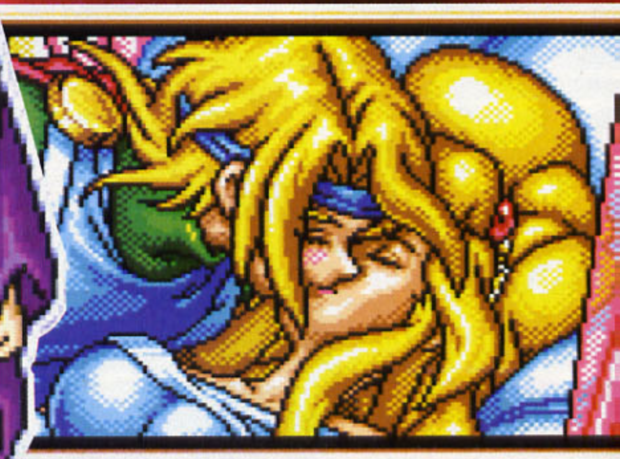
La nouvelle classe de magicien (que l'on obtient avec l'item caché dans la bibliothèque de la forêt des fées) qui permet d'invoquer les dieux se rapportant aux éléments suivants : la terre, le feu, l'eau ou encore la force brute. C'est visuellement assez splendide, et cela change des sempiternels "spark".











Super Nintendo



MICHAEL JORDAN IN CHAOS IN THE WIND CITY

EDITEUR · OCEAN
GENRE · PLATES-FORMES
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUE · 3

MICHAEL JORDAN
IN CHAOS IN THE WIND CITY

Après Shak Fu, on est à peine étonné de voir débarquer Jordan dans un jeu de plates-formes sur console. Plus rien ne nous surprend maintenant. Bientôt, on pourra jouer à des simulations de Jacques Chirac au Japon ou encore à un shoot-them-up dont le vaisseau sera piloté par le commandant Cousteau... Ainsi donc, après un Shaquille O'Neil amateur de beat-them-up, c'est à un Michael Jordan féru de plates-formes auquel nous avons droit. Le jeu reprend le principe des récents Marko's Magic Football ou L'École des Champions en remplaçant le foot par le basket. Autrement dit, vous devez guider ce bon vieux Jordan dans un jeu de plates-formes lui permettant d'utiliser un ballon de basket comme arme principale. Alors, que dire de ce jeu fort bien réalisé et quelque peu déroutant ? Peut-on vraiment parler d'originalité ou s'agit-il plutôt d'une opération publicitaire qui sent le réchauffé ? Après tout, peu importe, car le gameplay est là, et le fun est assez présent. J'ai été quand même parfois déçu par la maniabilité et la justesse de certains graphismes. Un bon jeu d'action qui sort des sentiers battus.
OLIVIER





GRAPHISME 15 · ANIMATION 16 · SON/BRUITAGE 15 · MANIABILITE 14

GLOBAL 83



Super Nintendo

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

EDITEUR · SUNSOFT
GENRE · PLATES-FORMES
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE ·
NOMBRE DE NIVEAUX ·
NOMBRE DE JOUEURS ·
CONTINUE · 3

Inutile de chercher midi à quatorze heures, Sunsoft est complètement tombé gaga d'Aero. Ce héros devient le personnage fétiche de la société nippone qui le place un peu partout dans les logos de présentation. Mais cela va plus loin, parce que tous les jeux qui sortent chez Sunsoft ressemblent vraiment beaucoup, mais alors vraiment beaucoup, à Aero the Acrobat premier et deuxième du nom. Curieusement, le jeu dépasse en intérêt ses deux modèles, avec une maniabilité hors-pair et une durée de vie intéressante. L'aspect technique ne peut être critiqué malgré un nombre de sprites quelquefois limité. Si vous aimez les bons jeux de plates-formes et d'action, jetez-vous plutôt sur Zero que sur Aero 2, même si ces deux jeux se ressemblent comme deux gouttes d'eau.
OLIVIER



ZERO
THE KAMIKAZE SQUIRREL





GRAPHISME 17 · ANIMATION 18 · SON/BRUITAGE 14 · MANIABILITE 16

GLOBAL 84

ESPACE 3 News

N°12 - Décembre 1994

ESPACE 3 LE MONDE DE LA TECHNOLOGIE

LA SATURN
Avec le célèbre
VIRTUA FIGHTER



LA PS-X
Toute la qualité SONY
pour vos jeux vidéos



Disponibilités, prix, renseignements au : 20.87.69.55

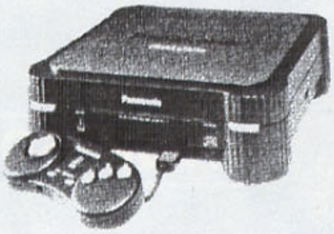
NEOGEO CD
La reine des jeux de bastons



3290F

Nouveautés :
- KING OF FIGHTER 94

3DO
La console multimédia avec
DES DIZAINES DE JEUX GENIAUX



3490F

version pal 60Hz plein écran
+ TOTAL ECLIPSE
fonctionne avec tous les jeux
Nombreux titres à partir de 279F
Nouveautés : 3 HITS à 375F
- SUPER STREET FIGHTER 2 X
- REBEL ASSAULT
- FIFA SOCCER

JAGUAR
Seule console 64 bits, ce qui fait d'elle
LA PLUS PUISSANTE DU MONDE



2190F

Version française+CIBERMORPH
Nouveautés à partir de 499F
- DRAGON (la vie de Bruce Lee)
- CLUB DRIVE
- DOOM
- CHECKERED FLAG 2
- KASUMI NINJA

ATTENTION DANGER !

Ne faites plus comme les années précédentes,pour commander à ESPACE 3 après avoir passé commande chez des "rigolos" qui vous ont promis monts et merveilles dans leur pub : à la veille du 25 décembre vous n'avez toujours rien reçu ou surprise! , vous n'avez pas le jeu commandé.
ESPACE 3 fera le maximum pour vous satisfaire
ESPACE 3, déjà plus de 30 000 clients fidèles,ce n'est pas par hazard...
ESPACE 3 encaisse les chèques et CB après expédition, ce n'est pas toujours le cas ailleurs!

Le carnet d'adresse ESPACE 3
PARIS 64 rue caumartin/9e
Tel : 42.81.46.22
: 2 rue Théophile Roussel/12e
Tel : 43.45.93.82
LILLE : 4 rue Faidherbe
Tel : 20.55.67.43
42 44 rue de Béthune
Tel : 20.57.84.82
DOUAI / 39 RUE St Jacques
Tel : 27.97.07.71
BORDEAUX : 15 rue Condillac
Tel : 56.52.72.84
STRASBOURG : 6 rue du Noyer
Tel : 88.22.23.21
VPC : rue de la Voyette
Centre de gros N°1
59818 LESQUIN
Tel : 20.87.69.55

NEOGEO

A ESPACE 3 C'EST NOEL!!

FATAL FURY SPECIAL 790F
SUPER SIDE KICK 2 990F
KING OF MONSTER 299F

Plus 50F de remise pour tous les heureux possesseurs de la carte de membre du FAN CLUB NEOGEO

Pour les futurs possesseurs, vous obtiendrez la carte du FAN CLUB en versant 200F de cotisation annuelle
Cette carte permet d'avoir :
50F de remise sur les cartouches,CD, accessoires,consoles NEOGEO, NEOGEO CD
et 50% de remise sur les T-shirt, poster, etc..
Et des coups spéciaux gratuitement par courrier.
N'HESITEZ PAS !!!

PREMIERE
Toutes les démos des megas hits sur la

BORNE D'ARCADE OFFICIEL 3DO

A ESPACE 3
64 rue Caumartin
PARIS 9ième

JOYEUX NOEL



L'EQUIPE ESPACE 3 V.P.C
DIDER-BERTRAND-PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II TURBO — 699 F

Jeu	Prix
ACTRAISER 2	429,00
ALADDIN	299,00
ANIMANIACS	449,00
BATMAN ET ROBIN	**469,00**
DONKEY KONG COUNTRY	**489,00**
DRAGON	449,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00
EARTH WORM JIM	**499,00**
EQUINOX	**299,00**
FATAL FURY 2	399,00
F1 POLE POSITION	299,00
F1 POLE POSITION 2	479,00
FIFA SOCCER	449,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00
JOHN MADDEN 95	479,00
JUNGLE STRIKE	459,00
KICK OFF 3	449
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00
LEGEND	419,00
LEMINGS 2	419,00
LE ROI LION	**499,00**
LE RETOUR DU JEDI	**499,00**
MARIO COLLECTION	299,00
MAXIMUM CARNAGE	399,00
MEGAMAN X	449,00
MICKEY MANIA	549,00
MORTAL KOMBAT 2	**549,00**
NBA LIVE 95	**499,00**
NBA JAM	**489,00**
NIGEL MANSELL INDY	549,00
NHL 95	479,00
PSG SOCCER	299,00
RETURN OF THE JEDI	499,00
RISE OF THE ROBOT	**549,00**
ROCK AND ROLL RACING	299,00
SAILOR MOON	549,00
SAMOURAI SHOWDOWN	**499,00**
SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
SHAQ FU	499,00
SMASH TENNIS	449,00
SPARKS TER	429,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	299,00
STREET RACER	**399,00**
STROUMPFS	329,00
STUNT RACE FX	449,00
SUPER BOMBERMAN 2	449,00
SUPER INDIANA JONES	499,00
SUPER METROID	449,00
SUPER STREET FIGHTER	499,00
SYNDICATE	479,00
TINY TOON WACKY SPORT	459,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**399,00**
VORTEX	549,00
WOLFENSTEIN 3D	299,00
WOLVERINE	549,00
WORLD CUP USA 94	349,00
WWF RAW	549,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!!
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 599F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 499 F

PROMO SUPER NINTENDO

Jeu	Prix
MORTAL KOMBAT	**199,00**
STAR WING	**99,00**
FLASH BACK	**199,00**
BATTLE SHIP	199,00
BEST OF THE BEST	199,00
COOL SPOT	199,00
JURASSIC PARK	199,00
L'ARME FATALE	199,00
LE COBAYE	199,00
LEMMINGS	199,00
MR NUTZ	199,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PARODIUS	199,00
POP N TWIN BEE	199,00
POPULOUS	169,00
STAR WARS	199,00
SUNSET RIDERS	199,00
SUPER KICK OFF	199,00
SUPER PROBOTECTOR	199,00
SUPER R TYPE	149,00
SUPER SWIV	199,00
TERMINATOR 2	199,00
TINY TOON	199,00
TOP GEAR 2	249,00
WING COMMANDER 2	149,00
WORLD LEAGUE BASKET	199,00
WORLD CLASS RUGBY	199,00

MEGADRIVE

MEGADRIVE + ALADDIN — 649 F

Jeu	Prix
ALADDIN (EUR)	299,00
AERO THE ACROBAT(EUR)	490,00
CASTELVANIA(EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**
DUNE II (EUR)	449,00
DRAGON(EUR)	425,00
EARTH WORM JIM (EUR)	499,00
FATAL FURY II (JAP)	449,00
FIFA SOCCER 95(EUR)	**379,00**
FLINK(EUR)	369,00
INTERNATIONAL TENNIS TOUR (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 95	425,00
LAND STALKER (EUR)	425,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00
LEMMINGS 2 (EUR)	399,00
LE ROI LION (EUR)	425,00
MEGA BOMBERMAN (JAP)	TEL
MEGAMAN(EUR)	TEL
MICKEY MANIA (EUR)	459,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	499,00
NBA JAM (EUR)	**399,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	399,00
NHLPA 95 (EUR)	425,00
NIGEL MANSEL INDY (EUR)	489,00
PETE SAMPRAS (EUR)	**399,00**
PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	425,00
POWER RANGER (EUR)	385,00
PRINCE OF PERSIA (EUR)	299,00
PROBOTECTOR (EUR)	399,00
PSG SOCCER (EUR)	349,00
RAGNACENTY (JAP)	399,00
RISE OF THE ROBOT (EUR)	499,00
ROCK AND ROLL RACING (EUR)	425,00
RUGBY WOLD CUP (EUR)	399,00
SHAQ FU (EUR)	449,00
SHINING FORCE II (EUR)	399,00
SONIC 3 (JAP)	399,00
SONIC ET KNUCKLES (EUR)	425,00
SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
SPARKSTER (EUR)	369,00
STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
SYNDICATE (EUR)	399,00
SUPER STREET FIGHTER 2 (EUR)	**399,00**
TINY TOON WACKY SPORT (EUR)	369,00
URBAN STRIKE (EUR)	**395,00**
VIRTUA RACING(JAP)	**399,00**
VIRTUA RACING (EUR)	499,00
WOLVERINE (EUR)	489,00
WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00
WWF RAW (EUR)	489,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette — 890 F

Jeu	Prix
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BLACK THORNE	495,00
BONKERS (MICKEY)	495,00
BREATH OF FIRE	539,00
BUBSY 2	495,00
CLAYMATE	399,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,00
DEMON'S CREST	539,00
DOUBLE DRAGON 5	495,00
DRAGON VIEW	549,00
FINAL FANTASY 3	590,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
LEGEND	399,00
LORDS OF THE RINGS	495,00
MEGAMAN SOCCER	**299,00**
OBITUS	495,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
POWER RANGERS	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SOUL BLAZER II: ILLUSION OF GAIA	549,00
STAR STREK NEXT GENERATION	299,00
STUNT RACE FX	299,00
SUPER METROID	299,00
SUPER SOCCER SHOOT OUT (EXIT STAGE 94)	495,00
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TOP GEAR 3000	495,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
WIZARDRY 5	249,00
WORLD HEROES II	495,00
X MEN	529,00

SUPER PROMO SUPER NES USA

Jeu	Prix
SUPER TURICAN	**149,00**
X ZONE (SUPERSCOPE)	**99,00**
FATAL FURY	199,00
NHL 94	199,00
NBA SHOWDOWN	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
STREET FIGHTER 2	149,00
ART OF FIGHTING	199,00
DRACULA	199,00
STREET KOMBAT	149,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	199,00

MEGA PROMOS M.D

Jeu	Prix
BUBSY (EUR)	**169,00**
STREET FIGHTER (JAP)	**199,00**
AGASSI TENNIS (EUR)	**99,00**
AYRTON SENNA GP (JAP)	**99,00**
ATOMIC ROBOKID (JAP)	**99,00**
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	**99,00**
BUBSY 2 (EUR)	**299,00**
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	**149,00**
FIFA SOCCER 95	**379,00**
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	**149,00**
GYNOUG (EUR)	**129,00**
HAUNTING (EUR)	**159,00**
JAMES POND 3 (EUR)	**169,00**
JOHN MADDEN 92 (USA)	**129,00**
LOTUS II (EUR)	**199,00**
MICKEY DONALD (EUR)	**159,00**
MORTAL KOMBAT (EUR)	**199,00**
ROBOCODE (JAP)	**99,00**
SAINT SWORD (JAP)	**99,00**
SONIC 2 (EUR)	**159,00**
SUPER STREET FIGHTER (JAP)	**399,00**
ZOOL (EUR)	**169,00**

SEGA 32 X

SEGA 32 X — 1390 F

Jeu	Prix
DOOM	499,00
STAR WARS	499,00
VIRTUA RACING DE LUXE	499,00
SUPER MOTOCROSS	499,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel — **1390 F**

SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) — **1790 F**

Jeu	Prix
ART OF FIHTING 2	TEL
COTTON 100%	**299,00**
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**349,00**
FATAL FURY SPECIAL	**399,00**
FIRE EMBLEM	299,00
GOEMON FIGHT 2	299,00
HOKUTO NO KEN 7	299,00
HUMAN GP 3	590,00
LIVE A LIVE	649,00
NOSFERATU	**399,00**
RAMANCING SAGA 2	299,00
RAMNA 1/2 4	**299,00**
R TYPE 3*	299,00
SONIC BLASTMAN 2	399,00
TWIN BEE 2	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

GIGA PROMO S.F.C

Jeu	Prix
DRAGON BALL Z4 ACTION GAME 3	**349 F**
RAMNA 1/2 4	**299 F**
FATAL FURY SPECIAL	**399 F**
IMPERIUM	149,00
SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	199,00
HUMAN GP	149,00
ROYAL CONQUEST	149,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**149,00**
SUPER PINBALL	199,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
ART OF FIGHTING	199,00
ASTRO GOGO	199,00
EYE OF THE BEHOLDER	199,00
RAMNA 1/2 2	199,00
FINAL FIGHT 2	179,00

ACCESSOIRES

Article	Prix
2 MANETTES SANS FIL PRO6	**299 F**
SUPER ADVANTAGE ASCII	**249F**
SUPER GAME MAGE	**379F**
ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	**299F**
MANETTE ASCII	**99F**

ARTICLES DRAGON BALL

Article	Prix
STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	129 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL V.O	139 F
CASSETTES VIDEO VERSION FRANCAISE	
1 À 3	99 F
4 À 8	139 F
BATTLE COLLECTION	79 à 99 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS
64 rue Caumartin
75009 PARIS - M° H-Caumartin
TEL : 42 81 46 22

2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS - M° Ledru-Rollin
TEL : 43 45 93 82

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX
15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

3 DO

3DO PAL + 1 JEU version USA 60 Hz - Pleinécran fonctionne avec tous les jeux **3490 FF**

Jeu	Prix	Jeu	Prix
SEWER SHARK	275,00	ALONE IN THE DARK	375,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	299,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00
WHO SHOT JOHNNY ROCK	**299,00**	SLAYER (RPG)	375,00
ULTRAMAN (JAP)	375,00	SHERLOCK HOLMES	375,00
TOP MODEL GO WILD	279,00	OFFWORLD INTERCEPTOR	375,00
MAD DOG MC CREE 2	375,00	DEMOLITION MAN	449,00
OUT OF THIS WORLD	299,00	PATAANK	375,00
TOTAL ECLIPSE	**299,00**	TETSUJIN	375,00
NIGHT TRAP	375,00	KINGDOM : THE FAR REACHES	375,00
MEGA RACE	375,00	SHADOW WAR	375,00
LEMMINGS	299,00	GUARDIAN WAR	375,00
PISTOLET	349,00	REAL PINBALL	299,00
MICROCOSM	375,00	VR STALKER	375,00
WING COMMANDER	375,00	FIFA SOCCER	375,00
THE HORDE	375,00	SAMOURAI SHODOWN	375,00
CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL	**SUPER STREET FIGHTER 2 X**	**375,00**
JOYSTICK ARCADE	TEL	MYST	375,00
JURASSIC PARK	**299,00**	STERMY WINDOWS (ADULTES)	375,00
STAR CONTROL II	375,00	QUARANTINE	299,00
ROAD RASH	375,00	PLUMBERS (ADULTES)	375,00
SHOCK WAVE	375,00	**REBELL ASSAULT**	**375,00**
CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	99F/pièce	NOVASTORM	375,00
		COVEN (ADULTES)	279,00
SAMPLER 2 10 DEMOS +TEST MEMOIRE 15 mn	79,00	RISE OF THE ROBOT	375,00
BURNING SOLDIER	375,00	IMMORTAL DESIRES (ADULTES)	279,00
GRIDDERS	375,00	JAMMIT	375,00
CRIME PATROL	375,00		

JAGUAR

JAGUAR VERSION FRANCAISE+ CIBERMORPH 2190 F

Jeu	Prix	Jeu	Prix
ALIEN VS PREDATOR	549,00	KASUMI NINJA	549,00
BUBSY	499,00	KICK OFF 3	TEL
BRUTAL SPORT FOOTBALL	549,00	DINO DUNES	449,00
CHECKERED FLAG II	549,00	RAIDEN	449,00
CLUB DRIVE	499,00	TEMPEST 2000	499,00
DRAGON : LA VIE DE BRUCE LEE	499,00	WOLFENSTEIN 3D	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00	ZOOL 2	499,00
DOOM	549,00	MANETTE	299,00
IRON SOLDIER	TEL		

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1590 F

MULTIMEGA + 3 CD 2890 F

Jeu	Prix	Jeu	Prix
BARI ARM (JAP)	99,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	**MORTAL KOMBAT** (EUR)	**299,00**
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	NIGHT TRAP (EUR)	499,00
SONIC (JAP)	199,00	NHL 94 (USA)	299,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	BATTLE CORPS (USA)	449,00
MICROCOSME (USA)	299,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	399,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (EUR)	395,00	HEINBALL(USA)	399,00
TOMCAT HALLEY (EUR)	425,00	MICKEY MANIA (EUR)	399,00
DUNE (EUR)	425,00	NBA JAM (EUR)	399,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**		

NEC

DUO R 1990 F

PC ENGINE GT 990 F

CARTOUCHES

Jeu	Prix
04 CHAMPION	99,00
1941	99,00
CLOUDMASTER	99,00
CYBER CORE	49,00
FINAL SOLDIER	99,00
GOMOLA SPEED	69,00
HATRIS	69,00
HURICANE	99,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
NIKO NIKO	99,00
POWER SPORTS	199,00
NINJA RYUKENDEN	99,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	199,00
SOLDER BLADE	149,00
POWER TENNIS	199,00
TV SPORT HOCKEY	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 94	199,00
BOMBERMAN + SODI 5+4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94 +SODI 5+4 MANETTES	399,00

CD

Jeu	Prix
CIBER CITY ODEON	49,00
HELL FIRE	99,00
POMPING WOLRD	99,00
ZERO WING	99,00
YOKAYAMO SANGOKUSHI	99,00

CDS

Jeu	Prix
BURAI 2	149,00
DAVIS CUP	99,00
DRACULA X	399,00
GRADIUS 2	299,00
HUMAN SPORT FESTIVAL	199,00
KICK BOXING	129,00
SPLATTER HOUSE	199,00
MONSTER MAKER	199,00
BABEL	69,00
KAZEKIRI	199,00
DRAGON BALL Z	549,00
SAILOR MOON	499,00
LEGEND OF XANADU	299,00
LEGEND OF HEROES 2	299,00

ARCADES CARD

Jeu	Prix
ARCADE CARD + FATAL FURY 2	990,00
FATAL FURY 2	199,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00
ART OF FIGHTING	299,00
MAD STALKER	399,00

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ KING OF MONSTER 1490 F
.NEO GEO + 1 MANETTE + SIDE KICK 2 1 990 F
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2 49 F
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2 99 F/u.
.CARTE DU FAN CLUB 200 F
Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

Jeu	Prix
3 COUNT BOUT	490,00
AGRESSOR OF DARK KOMBAT	799,00
ART OF FIGHTING	490,00
ART OF FIGHTING 2	990,00
BASEBALL STAR 2	790,00
BLUES JOURNEY	399,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**790,00**
FATAL FURY II	590,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	990,00
KING OF FIGHTER 94	1590,00
KING OF MONSTER	299,00
MUTATION NATION	590,00
NINJA COMBAT	490,00
SAMOURAI SHODOWN II	1590,00
SENGOKU 2	490,00
SPINMASTER	690,00
SUPER SIDE KICK 2	**990,00**
TOP HUNTER	990,00
VIEW POINT	**990,00**
WIND JAMMERS	990,00
WORLD HEROE II	690,00
WORLD HEROES JET	990,00

NEO GEO CD

NEO GEO CD 3290 F

Jeu	Prix
ART OF FIGHTING 2	449,00
SAMOURAI SHODOWN	449,00
SUPER SIDEKICK 2	449,00
FATAL FURY SPECIAL	449,00
KING OF FIGHTER 94	490,00

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : .... Téléphone : .... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❐ MEGADRIVE ❐ GAME BOY ❐
SUPER NES ❐ MEGA CD ❐ GAME GEAR❐
SUPER FAMICOM ❐ NEO GEO ❐

Mode de paiement : ❐ Chèque bancaire ❐ Contre Remboursement + 35 Frs ❐ Carte Bleue N° ....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..../................ Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

CLASSÉ XMEN !

Les amateurs de super héros et de Comics (en l'occurrence les Marvel Comics) vont être aux anges, puisqu'une nouvelle fois, les Xmen sont adaptés dans un jeu vidéo. Cette fois, c'est Logan, alias Wolverine, qui est le héros solitaire d'un jeu reprenant l'univers des Xmen. Si vous connaissez les BD ou que vous regardez Canal+, vous ne serez pas surpris d'apprendre que Wolverine (Serval chez nous), expert en toutes formes d'arts martiaux, est doté dans le jeu de tous ses pouvoirs originaux, ceux que l'on trouve tout au long des aventures des Xmen dans les comics. C'est ainsi, qu'outre les classiques coups de griffe (déclinés de toutes les façons possibles), on retrouve le squelette en adamantium (d'où le titre) qui rend Wolverine quasiment indestructible, à condition de progresser avec intelligence et de ne pas tomber sur des super vilains possédant ce genre de pouvoir, ce qui est malheureusement chose courante. Les os de Wolverine sont donc quasiment indestructibles, et surtout notre super héros possède un pouvoir de régénération qui lui permet de récupérer des points de santé de manière continue : votre pourcentage de vie reprend 1 % par seconde, lorsque vous n'exécutez aucune action. Il faut le savoir !



Les sprites ennemis sont toujours de toute beauté et de taille très respectable sur Super Nintendo. Ces ennemis vous font perdre des points de santé sous forme de pourcentage.

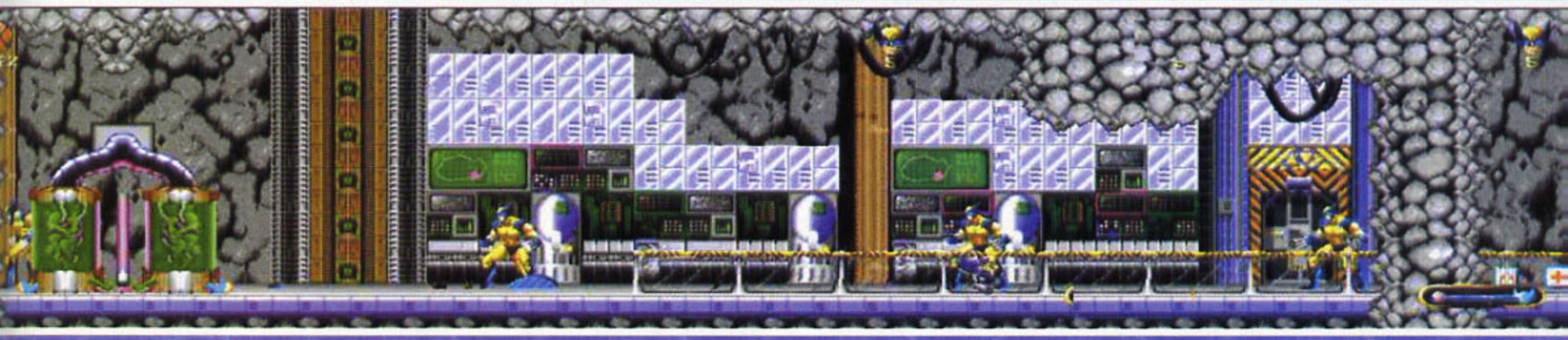






Les sept stages du jeu se terminent par un boss, pardon, un super vilain et ce, dans la double tradition des beat-them-up et des Marvel Comics. La santé du boss est alors représentée par un pourcentage.

WOLVERINE
ADAMANTIUM RAGE





Pour bien juger d'un différentiel sur Super Nintendo, il suffit de faire passer le personnage dans une forêt de bambous. Alors, vous voyez des hordes de ninjas colorés qui passent devant et derrière les longs bambous. C'est très joli ! Au fait, n'oubliez pas les bonus d'armement qui vous permettent de tirer.

WOLVERINE ADAMANTIUM RAGE

EDITEUR · ACCLAIM
GENRE · ACTION
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
MOTS DE PASSE

Une des caractéristiques de Wolverine est qu'il peut aussi s'accrocher aux murs verticaux et s'y mouvoir tel un spiderman de base. Dans le cas présent, il vaut mieux pour lui qu'il puisse réaliser ce genre de mouvement, le fusil de son adversaire étant plutôt dissuasif.



MEGADRIVE : Les super héros de Comics américains sont vraiment en vogue sur Megadrive, et notamment les Xmen. Il faut dire que Wolverine est vraiment un héros attachant. Pour la première fois, Marvel Comics USA s'est impliqué dans un jeu vidéo et le résultat s'en fait ressentir : les attitudes du héros, ses mouvements très réalistes et les décors, tout est là pour rappeler la célèbre BD. Par contre, l'aspect ludique et la maniabilité sont en retrait, LJN ne semblant pas avoir fait l'effort ultime pour nous fournir un jeu excellent. Le jeu est bon, mais quelque peu gâché par sa maniabilité.

SUPER NINTENDO : Là aussi, on ne peut qu'être admiratif des graphismes fins et colorés ainsi que de l'ambiance Marvel Comics. Les sprites sont grands et superbement animés. Par contre, ici aussi, la maniabilité n'est pas à son top niveau. Il faut un petit moment pour apprendre à contrôler parfaitement Wolverine, et les combats sont souvent très brouillons (les collisions ne sont pas précises). C'est vraiment dommage que le facteur fun ne soit pas assez bien réglé, car le nombre de niveaux, les graphismes et l'ambiance sont pourtant bien au rendez-vous. Un bon jeu qui aurait pu être bien meilleur.

Olivier



Des passages secrets vous mènent (par ascenseur, dans le cas présent) à des salles contenant des bonus d'arme ou de santé, comme ici.



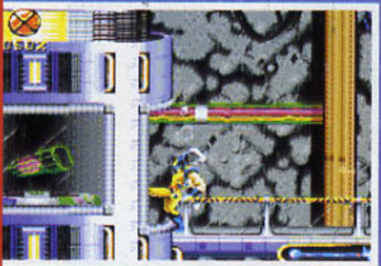
SUPER NIN. / MEGADRIVE

GRAPHISMES — 17
La même note pour les deux machines, chacune proposant d'excellents sprites et des décors superbes (plus colorés sur SN et plus fins sur MD).

ANIMATION — 17 / 18
La fluidité est de mise avec des sprites assez énormes et des différentiels sympa. Un réalisme qui fait penser au DA de Canal+.

MANIABILITÉ — 13
Pour des raisons différentes sur les deux machines, on a toujours du mal à bien contrôler son personnage aussi bien dans les déplacements que lors des combats.

SON/BRUITAGE — 12 / 16
Les sons sont bien meilleurs sur Megadrive, avec des thèmes puissants. Sur Super Nintendo, c'est plutôt la déroute sonore...



À vous d'agir sur les décors ! Avec par exemple cet hologramme qui contrôle un dispositif supérieur. Pour l'atteindre, il faut briser les vitres à coups de pied.

VERSION MEGADRIVE : N'en déplaise aux possesseurs de Super Nintendo, la version Megadrive est un poil mieux sur quelques points : l'animation y est légèrement supérieure avec des scrollings plus fluides, l'ambiance sonore est de meilleure qualité (assez largement d'ailleurs !) et puis l'ensemble est mieux, voilà tout. Il est tout de même assez peu probable de voir qu'un jeu d'action/aventure de ce genre puisse rivaliser avec les méga-hits de cette fin d'année...

VERSION SUPER NINTENDO : Je ne vais pas vous ressasser à nouveau les quelques défauts que possède cette version, vous les connaissez déjà tous. Au niveau des atouts, elle a des graphismes beaucoup plus colorés et des protagonistes un peu moins bien dessinés. Pour le reste, c'est identique. Encore une fois, même si ce genre de jeu est bien finalisé et intéressant, il ne faut pas oublier que dans la conjoncture actuelle il lui sera difficile de se faire une place au soleil. TRAZOM



GLOBAL 81%

J'AI CRU VOIR UN GROS CHAT !

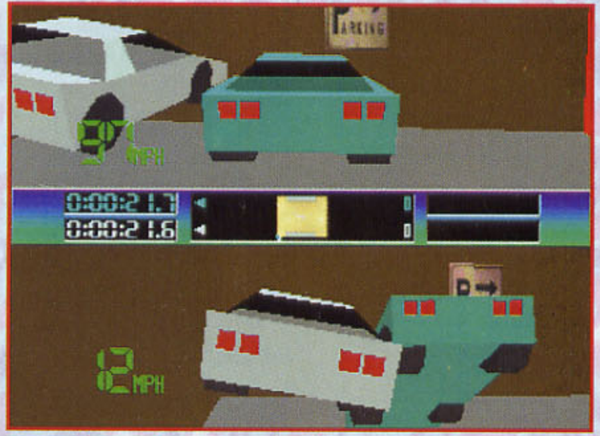
CLUB DRIVE



Tout le monde le sait : on vit dans un monde de fous ! Chaque jour qui passe nous le démontre un peu plus encore. Il n'y a qu'à regarder Greg vivre pour s'en convaincre. Avec ses fromages qui puent et ses mains poisseuses, il nous remémore à chaque instant que la folie n'épargne personne, pas même les plus jeunes. Bon, c'est vrai, il est spécial, alors on lui pardonne. Il semble que chez Atari, les gens soient aussi un peu bizarres. Surtout lorsqu'ils ont l'idée saugrenue de faire des jeux. Club Drive en est la triste illustration. Est-ce un jeu ? Un loisir ? Un lave-vaisselle ? Un Banco ? Un attrape-nigauds ? On se le demande vraiment, car Club Drive est réellement un... comment dire... une... une espèce de jeu vidéo dans lequel on doit faire des trucs complètement absurdes. En fait, après un fastidieux "brain storming" général, il s'est avéré que l'on devait faire des parcours d'un point A à un point Z, en un temps record. C'est vrai, des courses de voitures en 3D, ce n'est pas courant... "Fascinant !" aurait dit Mr Spoke. Décidément, ils nous étonneront toujours ces Américains !



En plein Far West, il faudra traverser des routes très sinueuses donnant sur... des ravins !



Le jeu à deux simultanément est loin d'être aussi plaisant qu'on pourrait le croire. L'écran est minuscule et on ne comprend pas tout ce qui se passe.

A ceux qui reprocheraient à Joypad de ne pas être assez sévère avec les jeux testés, voici ma réponse cinglante concernant le dernier titre paru sur la Jaguar. Eh bien, pour moi, pas d'excuse : c'est un échec sur toute la ligne. La 3D est moche au possible. Les animations sont remplies de bugs et l'intérêt (seul ou à deux, je précise) est quasiment nul. Franchement, je me demande bien qui pourrait acheter un truc pareil en Europe, alors que nous avons des dizaines de hits en train de sortir chez bon nombre d'éditeurs. Non, vraiment, je ne m'y ferai pas. Cela amuse certainement les petits Américains, dont la mentalité vidéo-ludique diffère sensiblement de la nôtre (franchement, tant mieux !), mais ici, à la rédac on n'aime pas du tout. S'il y a 64 bits là-dedans, ils sont très très très très très bien cachés... !



TRAZOM





A chaque instant, vous pourrez "rembobiner" votre jeu, comme le ferait n'importe quel magnétoscope.

CLUB DRIVE

EDITEUR • ATARI
GENRE
COURSE DE VOITURES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS
1 OU 2 SIMULTANEMENT
NOMBRE DE PARCOURS • 4
CONTINUES • NON

- Un nouveau jeu Jaguar, ouais, chouette, c'est la fête !

- De la 3D bourrée de Bugs.
- Un intérêt en dessous du zéro absolu.
- Une durée de vie équivalente à celle d'une chrysalide.
- A deux, l'écran est micro-minuscule.
- C'est d'une mocheté, beurk !



GRAPHISMES — 08
J'ai rarement vu plus laid sur une console ! Même l'image de fond qu'on a placée là pour faire bien, est d'une qualité médiocre.

ANIMATION — 16
Là, on ne peut pas en dire du mal : c'est très fluide. Mais faut dire qu'il y a pas grand chose à gérer, vu la tronche de la 3D...

MANIABILITÉ — 14
Elle est correcte, le véhicule se laisse facilement guider. Marche arrière, marche avant, tout fonctionne assez bien.

SON/BRUITAGE — 09
Très décevant. Les bruitages sont réduits à leur plus simple expression (bruit d'une mouc qui vole) et les musiques sont celles d'un Atari ST.

GLOBAL 50%

STOCK GAMES

STOCK GAMES BOULOGNE
118, rue du vieux Pont de Sèvres 92100 BOULOGNE
Tél. : (1) 46 21 19 92 Métro Marcel Sembat

STOCK GAMES ALFORT
9 TER, Guy Moquet 94700 MAISON ALFORT
Tél. : (1) 43 78 11 18

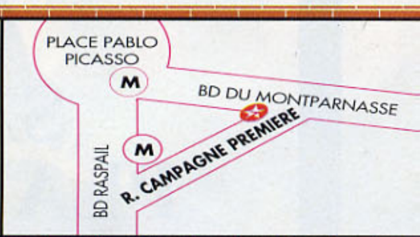
ARRIVÉE PROCHAINE DE LA NOUVELLE GÉNÉRATION DE CONSOLE CD

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est



STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin



JAGUAR

JAGUAR + 1 JEU	1990 F
CD ROM JAGUAR	1990 F
JOYPAD JAGUAR	249 F
DINO DUDES	399 F
CRESCENT GALAXY	449 F
VAL D' ISERE	449 F
RAYMAN	449 F
IRON SOLDIER	449 F
TEMPEST 2000	449 F
WOLFENSTEIN 3D	449 F
SPACE WARS	449 F
RAIDEN	449 F
SYNDICATE	449 F
THEME PARK	449 F
CLUB DRIVE	449 F
DRAGON	449 F
CHECHERED FLAG II	499 F
ALIEN VS PREDATOR	499 F

SUPER NINTENDO

BOMBER MAN 2	399 F
LEMMINGS 2	399 F
LE ROI LION	429 F
SPARKSTER	429 F
ANIMANIACS	429 F
SECRET OF MANA	449 F
MORTAL KOMBAT2	449 F
JUNGLE BOOK	449 F
VORTEX	449 F
STREET RACER	449 F
RETURN OF THE JEDI	449 F
BATMAN AND ROBIN	449 F
SAMOURAI SHODOWN	479 F
PITFALL	479 F
SUPERMAN	479 F
EARTHWORM JIM	479 F
MICKEYMANIA	479 F
DONKEY KONG COUNTRY	499 F

MEGADRIVE

TINY TOONS ALL STARS	349 F
BUBSY II	349 F
FIFA 95	379 F
EA TENNIS	379 F
NHL PA 95	379 F
PROBOTECTOR	379 F
SONIC AND KNUCKLES	399 F
JUNGLE BOOK	399 F
MORTAL KOMBAT 2	399 F
LE ROI LION	399 F
PITFALL	399 F
GENERATIONS LOST	399 F
PULSEMAN	399 F
ROCK 'N ROLL RACING	399 F
VIEW POINT US	399 F
RELAYER	429 F
SHINNING FORCE 2	429 F
SOLEIL/RAGNACENTI	429 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY	429 F
JOYPAD MEGADRIVE	99 F
JOYPAD SUPER NINTENDO	99 F
ARCADE CARD DUO	599 F
ARCADE CARD PRO	649 F
QUINTUPLEUR NEC	79 F
JOYPAD NEC	79 F
ALIMENTATION SNES	99 F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129 F
CABLE RGB SNES/SFC	99 F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	179 F
2 JOYPAD SNIN INFRA - ROUGE	249 F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE	249 F
ACTION REPLAY 2 SNIN	349 F
ACTION REPLAY 2 MD	349 F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV. MD	99 F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	79 F

3DO

3DO FRANCAISE + 1 JEU	2990 F
3 DO PAL VERSION + 2 JEUX	3490 F
JOYPAD 3 DO	349 F
SHOCK WAVE	369 F
ROAD RASH	369 F
ALONE IN THE DARK	369 F
BURNING SOLDIER	369 F
GARDIAN WARS	369 F
WAY OF THE WARRIOR	369 F
SLAYER	369 F
DEMOLITION MAN	369 F
FIFA SOCCER 95	399 F
SUPER STREET FIGHTER X	399 F
SAMOURAI SHODOWN	399 F

SUPER NES

SUPER PUNCH OUT	399 F
LORD OF THE RINGS	399 F
ROBOTREK	449 F
NBA LIVE ' 95	479 F
NBA BASKETBALL ' 95	479 F
JOHN MADDEN NFL ' 95	479 F
PAGEMASTER	479 F
BONK' S ADVENTURE	479 F
DEMON' CREST	479 F
JURASSIC PARK 2	479 F
ILLUSION OF GAIA	479 F
ART OF FIGHTING 2	479 F
DONKEY KONG COUNTRY	479 F
FINAL FANTAISY 3	499 F
DRAGON VIEW	499 F
ULTIMA RUINÉ 2	499 F

SEGA 32 X

SEGA 32 X	1390 F
DOOM	479 F
STAR WARS ARCADE	479 F
VIRTUA RACING DELUXE	479 F
METAL HEAD	479 F
AFTER BURNER	479 F

SEGA SATURN

SEGA SATURN NTSC	4490 F
VIRTUA RACING	599 F
DAYTONA USA	599 F
VIRTUA FIGHTER	599 F
RAMPO	TEL
PANZER DRAGON	TEL
CLOCKWORK KNIGHT	TEL

NEO-GEO CD

NEO GEO CD SEULE	3490 F
JOYSTICK NEO GEO	449 F
BURNING FIGHT	399 F
SUPER SIDE KICKS 2	429 F
ART OF FIGHTING	429 F
ART OF FIGHTING 2	429 F
FATAL FURY II	429 F
FATAL FURY SPECIAL	429 F
AGRESSORS DARK KOMBAT	429 F
SAMOURAI SHODOWN 2	429 F
KING OF THE FIGHTERS 94	429 F

LYNX II

RAMPAGE	59 F
PINBALL JAM	59 F
NINJA GAIDEN	59 F
SWITCHBLADE 2	59 F
TOURNAMENT CYBERBALL	59 F

+ DE 22 TITRES DIFFERENTS DISPO

NOUS RACHETONS TOUS VOS JEUX ET CONSOLES : REGLEMENT IMMEDIAT
VOUS VOULEZ LES MEILLEURS PRIX ? COMPAREZ ET VENEZ NOUS VOIR ! ! !
CARTES DE FIDELITE : 1500 F DE JEUX ACHETES = 200 F CADEAU-AVOIR
SERVICE APRES-VENTE REPARATION MODIFICATION TEL : (1) 48.05.48.23
POUR TOUTES INFO : SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36 NEWS / OCCAZ / PROMO

NEC CD ROM

STRIDER ARC. CARD	499 F
POPFUL MAIL	499 F
CAL 3	299 F
Y' S 4	299 F
SPRIGGAN	199 F
RANAM 1/2 ADVENTURE	199 F
ART OF FIGHTING ARC. CARD	199 F
FATAL FURY ARC. CARD	199 F

+ DE 200 TITRES DIFFERENTS

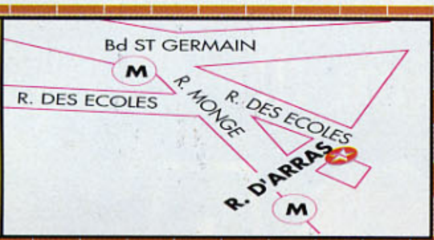
HORAIRE D' OUVERTURE : DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 À 13 H 00 ET DE 14 H 00 À 19 H 00

A L' OCCASION DE SES 2 ANS STOCK GAMES FETE SON ANNIVERSAIRE
PENDANT TOUS LE MOIS DE DECEMBRE
T-SHIRT CASQUETTE ETC... SERONT OFFERT !!!
STOCK GAMES VOUS SOUHAITE UN JOYEUX NOEL ET UNE BONNE ANNEE 1995

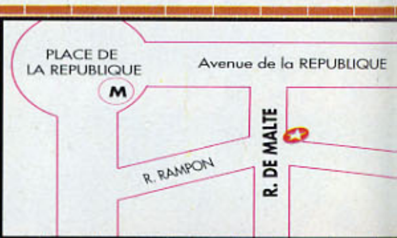
STOCK GAMES

1ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine



STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

SUPER NINTENDO SEULE	499 F
STREET FIGHTER 2	39 F
WWF WRESTLEMANIA	99 F
PILOTWINGS	99 F
SUPER R-TYPE	99 F
ADDAMS FAMILY	99 F
BART' S NIGHTMARE	99 F
STAR WARS	99 F
STREET FIGHTER 2 TURBO	99 F
E.D.F	129 F
CASTLEVANIA IV	149 F
ROAD RUNNERS	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
F ZERO	149 F
GHOULS AND GHOSTS	149 F
SPIDERMAN	149 F
STAR WING	149 F
DRAGON' S LAIR	149 F
KICK OFF	149 F
KING ARTHUR	149 F
WORLD CLASS BASKET	149 F
SUPER ALESTE	149 F
BEST OF THE BEST	149 F
JURASSIC PARK	149 F
DRAGON BALL Z JAP	149 F
OUT OF LUNCH	149 F
PIERRE LE CHEF	149 F
ALFRED CHICKEN	149 F
BATTLE SHIP	149 F
ADVENTURE ISLAND	149 F
TOP GEAR	149 F
ALADDIN	149 F
TORTUES NINJA	199 F
JIMMY CONNORS	199 F
PLAYER MANAGER	199 F
PSG	199 F
ALIEN 3	199 F
SUPER PROBOTECTOR	199 F
FIGHTING SPIRIT	199 F
ZELDA US	199 F
MARIO ALL STARS	199 F
BOB	199 F
MR NUTZ	199 F
COOL SPOT	199 F
MAGICAL QUEST	199 F
MARIO KART	249 F
NHLPA HOCKEY 93	249 F
NIGEL MANSELL	249 F
DRAGON BALL Z N°3 JAP	249 F
F1 POLE POSITION	249 F
MECHWARRIORS	249 F
MYSTIC QUEST	249 F
SIM CITY	249 F
WORLD HEROES	249 F
YOUNG MERLIN	299 F
EQUINOX	299 F
WOLFENSTEIN 3D	299 F
WORLD CUP USA	299 F
BOMBERMAN 93	299 F
RANMA 1/2 2	299 F
NBA JAM	349 F

NEO GEO OCCASIONS

NEO GEO SEULE	890 F
NEO GEO + 1 JEU A 249F	1090 F
NAM 1975	249 F
CYBER LIP	249 F
KING OF THE MONSTER	249 F
MAGICIAN LORD	249 F
SUPER SPY	249 F
RIDING HERO	249 F
BLUE'S JOURNEY	249 F
BASEBALL 2020	249 F
NINJA COMBAT	249 F
BURNING FIGHT	249 F
JOY JOY KID	249 F
ALPHA MISSION 2	249 F
SENGOKU	249 F
BASE BALL STAR	249 F
GHOST PILOTS	249 F
FATAL FURY	249 F
CROSSED SWORD	249 F
EIGHT MAN	299 F
TRASH RALLY	299 F
WORLD HEROES	299 F
ART OF FIGHTING	349 F
FOOTBALL FRENZY	349 F
FATAL FURY 2	399 F
SENGOKU 2	399 F
ROBO ARMY	399 F
WORLD HEROES 2	399 F
MUTATION NATION	399 F
SOCCER BRAWL	399 F
SUPER SIDEKICKS	399 F
FATAL FURY SPECIAL	499 F
BASEBALL STAR 2	599 F
LAST RESORT	599 F
SPINMASTER	599 F
VIEW POINT	699 F
SAMOURAI SHODOWN	899 F
ART OF FIGHTING 2	699 F
SUPER SIDES KICK 2	699 F

NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS*,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15
* Franchise 2000 F/mois

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Tous les jeux sont testés et garantis

MEGADRIVE OCCASIONS

MEGADRIVE SEULE	399 F
SONIC	39 F
ALTERED BEAST	49 F
ARRON FLASH	79 F
QUACKSHOT	79 F
BATMAN	99 F
FANTASIA	99 F
STRIDER	99 F
SONIC 2	99 F
MERCS	99 F
MICKEY AND DONALD	99 F
TERMINATOR	99 F
SPLATTER HOUSE 2	99 F
CASTLE OF ILUSSION	129 F
CHUCK ROCK	129 F
FATAL REWIND	129 F
JURASSIC PARK	129 F
SHINOBI	129 F
STREET OF RAGE	129 F
STREET OF RAGE 2	129 F
XMEN	129 F
ASTERIX	149 F
HAUTING	149 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	149 F
F22 INTERCEPTOR	149 F
TERMINATOR 2	149 F
FATAL FURY	149 F
COOL SPOT	149 F
ALADDIN	149 F
ROLLING THUNDER 2	149 F
MORTAL KOMBAT	149 F
STREET FIGHTER 2'	149 F
ECCO THE DOLPHIN	199 F
FLASH BACK	199 F
SUNSET RIDERS	199 F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	199 F
TINY TOONS	199 F
FIFA SOCCER	199 F
THUNDER FORCE 4	249 F
ETERNAL CHAMPION	249 F
NBA JAM	299 F
LAND STALKER	299 F

NEC OCCASIONS

CORE GRAFX SEULE	399
CYBER CORE	69
TOY SHOP BOYS	69
VIGILANTE	69
RABIO LEPUS SPECIAL	69
1943	69
CYBER COMBAT POLICE	69
POWER ELEVEN	69
PC KID 2	149
LEGEND OF HERO TONMA	149

PLUS DE 200 JEUX NEC ET CD

3DO OCCASIONS

JOHN MADDEN FOOTBALL	149
WING COMMANDER	199
THE HORDE	199
SEWER SHARK	199
JURASSIC PARK	199
NIGHT TRAP	199
WAY OF THE WARRIORS	249

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

GAME BOY OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

GAME GEAR OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : (1) 44 07 04 61

RC PARIS B 938388268

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CP : .... VILLE : .... TEL : ....

REGLEMENT
• CARTE BLEUE ❏
N° CARTE BLEUE I_I_I_I_I
I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I
DATE D'EXPIRATION I_I_I I_I_I
• MANDAT-LETTRE ❏
•CONTRE REMBOURSEMENT ❏ SIGNATURE
• CHEQUE ❏

TITRES	CONSOLES	QT	PR

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 40 F POUR CONTRE-REMBOURSEMENT)

Entrez dans une nouvelle dimension !!!

La technologie Ultra 64 est enfin arrivée jusqu'à nous, petits Français loin de tout avec Cruis'n USA. D'ailleurs, pour ceux qui ne seraient pas très réveillés, je vous signale que l'on avait déjà abordé le sujet Cruis'n USA le mois dernier, à propos du salon Amusexpo'94. Il est le premier fruit de l'union entre Midway et Nintendo. Par contre, au point de vue technologique, c'est assez déroutant, car il n'y a pas une si grande différence avec ses adversaires : Ridge Racer de Namco et Daytona USA de Sega. Enfin, parcourez ces quelques pages pour mieux vous faire une idée de ce phénomène Ultra 64.

Cruis'n USA

MIDWAY / NINTENDO

Après une montagne de spéculations en tout genre : sortira, sortira pas, sortira peut-être, sortira jamais, dans deux ans, cette année..., nous avons enfin pu approcher l'Ultra 64 de Nintendo. On y a joué, c'est super beau, ça bouge super bien, en fait c'est tout simplement génial ! Comme prévu, Nintendo sort l'Ultra 64 d'abord en arcade en collaboration avec la société Midway-Williams avant d'inonder le marché des consoles de salon avec une version un peu moins puissante. C'est un peu dommage de nous faire rêver avec ces deux jeux, Cruis'n USA et Killer Instinct, tout en sachant bien qu'il ne seront pas tout à fait identiques à ceux que nous pourrons avoir sur cette future console. Enfin bon, si vous avez l'occasion d'apercevoir ces deux bornes dans une salle, n'hésitez pas un seul instant et essayez-les juste au moins pour fêter le retour de Nintendo en arcade et voir de quoi ils sont capables. De tout manière, vous ne devriez pas le regretter.

Julien alias Le Chef des Nains.



Il existe plusieurs modèles de meubles pour Cruis'n USA. Voici la version assise normale, mais il y a aussi la version de luxe avec une voiture qui bouge en fonction de l'action. D'autre part, il semblerait que Midway sorte un meuble droit (c'est-à-dire un meuble avec volant où vous jouez debout).



Avant de vous lancer sur l'asphalte brûlant avec votre bolide d'acier, vous feriez mieux de choisir un mode de sélection des vitesses, manuel ou automatique, en fonction de votre degré de maîtrise du jeu. Sinon, ce sera une vraie galère : ce sera comme si vous faisiez du slalom entre les autres voitures sur le périph, à 18h00.



Cruis'n USA nous propose dix circuits différents dont les localités sont éparpillées à travers tous les Etats-Unis, et une course entière et directe de la côte Est à la côte Ouest. Vous me direz, il fallait s'y attendre vu le titre du jeu. En ce qui concerne les autres circuits, ils sont présentés selon leur niveau de difficulté. Alors ne jouez pas les gros chauds de la galette, et commencez soft avec des niveaux "easy".

L'ASTUCE QUI TUE !!!









Vous avez donc le choix, normalement, entre quatre bolides. Mais si vous appuyez sur les boutons de sélection des vues, vous verrez apparaître trois nouveaux monstres de fer à la place des véhicules de gauche. En fait, seule la Ferrari ne change pas. Ainsi, vous pourrez sélectionner un 4 x 4, du genre jeep à la noix, un bus scolaire jaune comme aux States, et une voiture de flic. D'ailleurs, s'il y en a un parmi vous qui trouve comment mettre la sirène en marche, qu'il m'appelle derechef, car j'ai tout essayé en vain.

LES DIFFÉRENTS MODES DE VUE.







À tout moment pendant une partie, vous aurez la possibilité de choisir entre trois vues différentes. La première correspond à la vue du chauffeur, la deuxième est ce qu'on appelle la "Chase View", et la troisième une vue aérienne donnant une très bonne vision d'ensemble du déroulement du jeu.



Décidément, vous persistez à traîner en Californie, car vous voilà sur le Golden Gate à San Francisco. Heureusement que ce n'est pas une heure de pointe, car vous vous retrouveriez bloqué comme dans une boîte à sardines. D'ailleurs, ce serait génial, un niveau où il faut slalomer entre les voitures durant un embouteillage. Dommage que personne n'y ait pensé !



On continue bien sagement notre voyage à travers les States, et on se retrouve dans les "rookies" avec une forêt de séquoïas, des arbres géants. Et le pire dans tout ça, c'est que l'animation ne ralentit pas à un seul instant, sauf si vous arrêtez d'accélérer bien sûr !





Quand vous serez aux commandes de votre véhicule, même si c'est une voiture de police, il ne faudra pas croire que vous êtes seul sur la route. Il se peut très bien, comme ici, que vous tombiez face-à-face avec une voiture ou un camion qui vient en contresens. Ce serait vraiment dommage d'aller lui dire bonjour d'un peu trop près.



De retour vers les grandes cités américaines, nous sommes maintenant à Chicago.



On dirait que vous roulez dans le coin de la faille de San Andreas, en Californie, vu le trou dans la chaussée juste devant vous. De toute façon, c'est super génial car vous allez pouvoir vous en servir comme tremplin. D'ailleurs, vous n'avez pas le choix, car si vous ratez votre saut et que vous vous retrouvez au fond du trou, vous ne pourrez pas remonter à moins d'avoir le 4 x 4, et encore...



Nous voilà maintenant dans le désert de l'Arizona. J'espère qu'il ne nous ont pas fait passer dans un champ de tir pour essais d'armes nucléaires. Car c'est le genre de truc que je n'aimerais pas me prendre sur la trombine.



Voilà, je voulais juste montrer cette photo, car le décor est vraiment superbe, vous n'avez qu'à regarder la qualité du ciel et les textures du sol pour vous en rendre compte. Par contre, au premier plan, vous pouvez apercevoir le 4 x 4, l'un des véhicules cachés du jeu.

KILLER INSTINCT

MIDWAY / NINTENDO

Voici donc le deuxième hit tant attendu par tous les fans de baston en arcade utilisant la technologie Ultra 64. Killer Instinct est présenté aujourd'hui comme une petite révolution en matière de jeu de baston. Sachez que, pour ma part, c'est du jamais vu, et que j'espère bien voir une tonne de jeux de cette qualité graphique à l'avenir.

Julien alias Le Chef des Nains.



Si les deux combattants s'éloignent l'un de l'autre, la caméra va effectuer un zoom inversé pour que vous puissiez toujours suivre l'action. Cela évite en fait au joueur de se retrouver coincé contre l'écran, parce que son adversaire n'a pas bougé. Ainsi, les seules limites qui vous sont imposées, sont celles du décor.

Sachez tout d'abord que Killer Instinct est le tout premier jeu d'arcade de baston en temps réel affiché en haute résolution. C'est vraiment une première mondiale au point de vue technologique. Pour ce qui est du jeu en lui-même, vous aurez à choisir entre dix combattants qui sont par ordre alphabétique : Combo, Fulgore, Glacius, Jago, Meltdown, Orchid, Riptor, Sabrewulf, Spinal, Thunder. Bien évidemment, ils possèdent tous leurs propres pouvoirs spéciaux pour détruir leur adversaire. Vous avez aussi à votre disposition une série de quinze combinaisons de coups pour chaque personnage. Le jeu possède dix décors tous plus beaux les uns que les autres. Enfin, lorsque les deux combattants s'éloignent l'un de l'autre, la vue du jeu se recule et vous laisse apercevoir la totalité du niveau. Voilà pour ce jeu fabuleux d'une autre dimension… la dimension Nintendo !

Vous avez donc le choix entre dix combattants. Certains, comme Thunder, possèdent des armes externes (des haches dans ce cas présent). Mais ne vous inquiétez pas, ce n'est pas cela qui fera la différence entre les différents persos, car les autres se rattrapent avec leurs pouvoirs spéciaux.



Avant chaque combat, une séquence animée mettant en scène les deux adversaires servira d'introduction au combat qui va suivre. C'est super beau, j'en suis malade !



Le titre est très stylisé, et à la fois très efficace… En fait, je voulais montrer cette photo pour vous mettre en garde contre les salles qui risquent de monter les prix des parties, alors qu'il n'y a aucune raison qu'elles le fassent, si ce n'est le désir de vous escroquer.





Notre petite Orchid vient de nous sortir un pouvoir avec son épée de feu, le malheureux Riptor ne sait pas quoi faire face à cette puissance inconnue de ceux de sa race. Il est vrai qu'il nous vient directement de la préhistoire, il faut le comprendre, le pauvre vieux.



Regardez bien à droite sur la photo, et vous vous apercevrez que Meltdown est en train de préparer un sale coup à son ami de toujours : Sabrewolf. Celui-ci va-t-il réussir à éviter ce coup de fourbe ou bien va-t-il se le manger en pleine poire ? Et s'il s'en sort, quelle va être sa réaction face à la trahison de Meltdown en qui il avait une entière confiance ? Eh bien, vous le saurez dans le prochain épisode…



Les Astuces de Tonton

Attention, question pour un grugeon ! Top ! Quelle est la rubrique en cinq pages qui, tous les mois, vous révèle plein de secrets en tous genres, vous dévoile tous les passages cachés et les select stages et qui vous permet de finir les jeux en deux temps et trois mouvements sans vous casser la tête ? C'est... mais non, pas Docpad enfin !! Bon, je passe pour cette fois-ci, mais gare le mois prochain !! Allez, amusez-vous bien avec les bonnes astuces préparées par moi-même ainsi que mon compère Tonton Émile que je remercie pour son aide ô combien efficace.

ACTION REPLAY SNES

JOE ET MAC 3
VIES INFINIES JOUEUR 1
7E02 3304
VIES INFINIES JOUEUR 2
7E02 7304

JURASSIC PARK
POUR VOIR LA FIN 7E03 8CFE
ARME 1 INFINIE
7E02 8CFE
ARME 2 INFINIE
7E02 95AA

SUPER SHINOBI 2
ÉNERGIE INFINIE
CODE FF37E9000F

KRUSTY'S FUN HOUSE
CUBES ILLIMITES
7E03 258A
ENERGIE INFINIE
7E11 A463

MARIO PAINT
VIES INFINIES (JEUX)
7F00 1803

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO
MEGADRIVE

Pour capturer Carmen, il vous suffit simplement d'entrer le code "MJDFPDG".

YUYU HAKUSHO MAKYOTOISSEN
MEGADRIVE

Le mode charge :

Vous l'ignorez peut-être, mais il est possible dans ce jeu de "charger" ses attaques d'énergie, ceci dans le seul but de balancer un énorme boulet à l'adversaire. Pour cela, vous devrez procéder de la manière suivante :
Faites le mouvement pour réaliser un projectile normal (bas, bas-avant, avant) et appuyez sur le bouton correspondant (A, B, ou C), sans le relâcher. Attendez d'avoir atteint le niveau de puissance nécessaire avant de relâcher le bouton, et vous verrez le gros projectile partir vers votre adversaire.

Pour pouvoir concentrer sa force intérieure et la rebalancer plus tard, il vous suffit de concentrer le pouvoir, comme si vous vouliez le balancer, mais au lieu de relâcher le bouton, une fois l'énergie à votre maximum, contentez-vous de faire tourner votre personnage sur lui-même (s'il est vers la gauche, appuyez vers droite). L'énergie aura disparu des mains du personnage que vous dirigez. Puis, au moment voulu, faites la manipulation d'une attaque normale, et ô surprise, au lieu du tir ridicule habituel, c'est l'énooooorme boule d'énergie qui surgit des mains du personnage, sans aucune concentration. Très utile pour dérouter l'adversaire.

Les fatalités :

lorsque vous aurez perdu les trois-quart de votre vie, vous aurez la possibilité de faire ce que l'on appelle des "fatalités" ou encore des "finishing moves". Pour cela, il faut avoir sa barre d'énergie à fond.

Greg

Urameshi Yuusuke : Reikô Rush. Avant, Bas, Avant puis A.







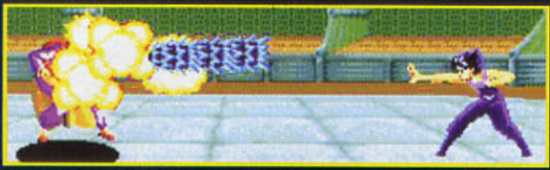
Kuwabara Kazuma : Reiken Ranbu . Bas, Bas, Avant puis A (à faire au corps à corps).





Stephane

Hiei : Jaô Ensatsu KokuRyû Ha. Bas, Avant, Bas, Avant puis A.



KokuRyû Shokan. même mouvement, mais dirigez le dragon sur Hiei : le dragon se fondra en lui et le rendra deux fois plus puissant.







Kurama : Yôko Henge . Bas, Avant, Bas puis A (plus pratique proche de l'enne-

Genkai : Reikô Randa Avant, Bas, Avant, puis A







Chô : Suifûren Kyaku Bas, bas-avant, avant, avant-haut puis A





Toguro Ani : Ranbû Ken. Avant, bas, avant, bas, avant puis A.



Sensui : Kyodai Resshûkôkyû Ha. Avant, bas, avant, bas puis A.





Toguro Ototo : 100 % chô no 100 % Bas, avant, bas, avant puis A.



Itsuki : Jikûtô Ketsu . Un tour complet avec le paddle, très très rapide, puis A et B simultanément.



Jin : Idô Bakufû Shôheki. Bas, bas, avant puis A.



NEO•GEO CD RÉ



Art of Fighting 2

Agressors of dark Kombat

Super SideKicks 2

102 106 118 150 178 1

The king of Fighters 94

Samurai Shodow

Fatal F

Avec 56 MEGA-BITS de mémoire, des graphismes "crystal" époustouflants, un son de qualité CD, une jouabilité toujours inégalée, et plus de 50 Hits originaux, la NEO-GEO CD s' impose plus que jamais comme la référence des consoles du futur ... Et avec des logiciels à partir de 449 FF (prix public conseillé) ... Rien ne pourra plus vous arrêter !!

GUILLEMOT INTERNATIONAL


INVENTE L'ARCADE
SNK
NEO·GEO CD
SNK
NEO·GEO
SELECT
START
SNK
NEO·GEO
SELECT
START
202 Megs sur CD
à partir de 449F*
The Future Is Now
SNK
*Prix Public Conseillé

Les Astuces de Tonton Stephane

ASTÉRIX ACTION REPLAY
MASTER SYSTEM

Niveaux avec Obélix :

00C1 4501 Niveau 1-2 (prairie)
00C1 4502 Niveau 2-1 (forêt)
00C1 4503 Niveau 2-2 (forêt)
00C1 4504 Niveau 2-3 (forêt)
00C1 4505 Niveau 2-4 (forêt)
00C1 4506 Niveau 2-5 (forêt)
00C1 4507 Niveau 3-1 (grotte)
00C1 4508 Niveau 3-2 (grotte)
00C1 4509 Niveau 4-1 (fond de la mer)
00C1 450A Niveau 4-2 (bateau)
00C1 450B Niveau 4-3 (bateau)
00C1 450C Niveau 4-4 (étape de bonne fortune)
00C1 450D Niveau 4-5 (bateau)
00C1 450E Niveau 4-6 (bateau)
00C1 450F Niveau 4-7 (bateau)
00C1 4510 Niveau 5-1 (désert)
00C1 4511 Niveau 5-2 (désert)
00C1 4512 Niveau 5-3 (étape de bonne fortune)
00C1 4513 Niveau 5-4 (ruines)
00C1 4514 Niveau 5-5 (ruines)
00C1 4515 Niveau 5-6 (ruines)
00C1 4516 Niveau 5-7 (ruines)
00C1 4517 Niveau 6-1 (temple)
00C1 4518 Niveau 6-2 (temple)
00C1 4519 Niveau 6-3 (temple)
00C1 451A Niveau 6-4 (temple)

CITERNE Alai

WOLFENSTEIN
JAGUAR

Pour choisir votre niveau, appuyez simultanément sur les boutons 1,3,7 et 9 à l'écran de départ.
Pour jouer en mode "Dieu", appuyez sur les touches 4, 5, 6 et 8 durant la partie. Pour faire le plein de munitions, entrez le code suivant: 4, 9, 9, 6

ASTUCE PETE SAMPRAS
MEGADRIVE

Et voici, une astuce pour avoir deux nouvelles options dans Pete Sampras sur Megadrive, un fabuleux jeu de tennis.



À l'écran d'options, choisissez le mode World Tour.



Ensuite, prenez le perso que vous désirez, puis n'entrez pas votre nom, allez directement dans le menu des passwords...



...et entrez le code ZEPPELIN.

Vous aurez alors deux nouvelles options Crazy Tennis et Huge Tour.





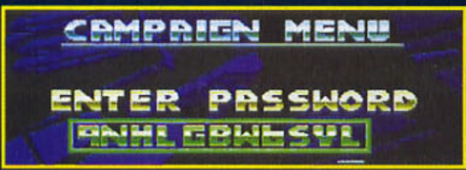
Le but de Crazy est assez éclatant, car il faudra atteindre un certain nombre de points, pour passer au niveau suivatn

Et maintenant, voici quelques codes pour le World Tour :
1.START- STUTTGART / 2.CAR-TOKYO / 3.VEGAN-WASHINGTON
4.START-DUSSELDORF / 5.LCD-PARIS / 6.WALL-MONTREAL
7.SINKORSWIM-BARCELONA / 8.SHELF-SAN FRANCISCO
9.WINDOW-BOMBAY / 10.POOL-LONDON

ÉMILE

URBAN STRIKE
MEGADRIVE

9NHLGBW6SYL pour un niveau secret en plein Mexique
Entrez le code 9NHLGBW6SYL.





ASTUCE STUNT RACE FX
SUPER NINTENDO

Voici une astuce légèrement bidon, pour un jeu qui l'est tout autant.
Au départ du mode "deux joueurs", laissez la seconde commande sans joueur.
Miracle, la seconde voiture part toute seule !
Formidable, non ?

ÉMILE

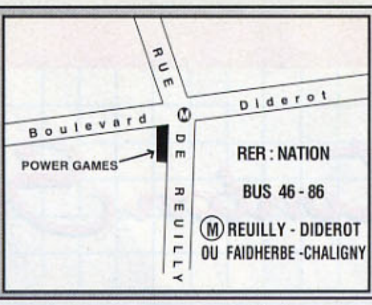


31 RUE DE REUILLY
75012 PARIS

✆ : (1) 43 79 12 22

FAX : (1) 43 79 11 05

HORAIRES D'OUVERTURE :
lundi au samedi de 10h a 19h30



POWER GAMES

✆ RESERVEZ ET RESERVEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR : • *MEGADRIVE , MEGA CD • NEO GEO ; NEC • SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO.*
REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

SUPER NES

ART OF FIGHTING 2	449F	FINAL FANTASY III *US*	499F
ILLUSION OF GAIA *US*	449F	JOHN MADDEN 95 *US*	479F
LORD OF THE RING *US*	449F	SUPER PUNCH OUT *US*	399F
DRAGON VIEW *US*	499F	NHL PA HOCKEY 95 *US*	479F
BLACKTHORN *FR*	429F	BONK' S ADVENTURES	449F
DEMON 'S CREST *US*	479F	THE SYNDICATE	449F
DRAGON BALL Z 3 *JAP*	429F	PITFALL ADVENTURES*FR*	449F
POWERDRIVE *FR*	449F	ACTRAISERS 2 *FR*	449F

SUPER NINTENDO

EARTHWORM JIM	479F	LE ROI LION *NEW*	429F
F1 POLE POSITION 2 FR	449F	STREET RACER FR	449F
MORTAL KOMBAT 2	479F	BOMBERMAN 2 *NEW*	399F
MICKEYMANIA *NEW*	479F	SECRET OF MANNA	449F
SHAQ FU	449F	SPARKSTER *ACTION*	399F
ANIMANIACS	429F	BATMAN ET ROBIN *ACTION*	449F
NBA LIVE 95	479F	SAMURAI SHODOWN *FR*	479F
TINY TOON WILD SPORTS	449F	ZOMBIES 2 *FR*	449F
INDIANA JONES	449F	DRAGON *FR*	429F

***RETOUR DU JEDI* 449F** — ***DONKEY KONG* *VF* 489F**

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
CAPCOM FIGHT. STICK	199F
JOYPAD MD / SINI	99F
2 JOYPAD INFRA ROUGE	249F
QUINTUPLEUR SNIN	179F

3DO

CONSOLE 3DO PAL	TEL.
REBEL ASSAULT	389F
MEGARACE	389F
RISE OF THE ROBOTS	389F
THEME PARK	389F
DEMOLITION MAN	389F
FIFA SOCCER	389F
DRAGON BALL Z	TEL.
SUP. STREET FIGHTER X	429F
ORION OFF ROAD	389F

SUP.NES/SUP.NIN OCCAZ

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	599F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	690F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	590F
STREET FIGHTER 2	99F	ZELDA 3 FR	199F
SUPER RTYPE	99F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	149F	DENNIS LA MALICE	199F
PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
EDF	149F	DOUBLE DRAGON	199F
ARME FATALE	149F	SPACE ACE	199F
ROBOCOP 3	149F	AXELAY	199F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	199F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	199F
BLAZING SKIES	149F	STREET FIGHTER TURBO	199F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	VAL D'IZERE CHAMP.	249F
STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	149F	GOOF TROOP	249F
SUPER TENNIS	149F	MR NUTZ	249F
JURASSIC PARK	149F	NHLPA 93	249F
KO BOXING	149F	MARIO KART	249F
ROBOCOP 3	149F	MAGICAL QUEST	249F
WING COMMANDER	149F	BOMBERMAN 93	249F
CONTRA 3	149F	COOL SPOT	249F
TORTUE NINJA	149F	DRAGON BALL Z	249F
ADVENTURE ISLAND	149F	F1 POLE POSITION	249F
DRAGON'SLAIR	149F	SIM CITY	249F
BULLS VS BLAZERS	199F	POCKY ET ROCKY	249F
ALIEN 3	199F	FLASHBACK	249F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	249F
JOE ET MAC	199F	BUGGS BUNNY	299F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	299F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX *NEUF*	299F
SUPER SWIV	199F	STUNT CAR FX US	329F
DRAGON BALL Z JAP	199F	NBA JAM	349F
CASTLEVANIA 4	199F	FIFA SOCCER	299F
FINAL FIGHT	199F	SUPER METROID	349F
POPULOUS	199F	DRAGON BALL Z 2 fr	399F
HOOK	199F	MORTAL KOMBAT 2	399F

MEGADRIVE & 32X

LE ROI LION *NEW*	399F	FIFA 95 *NEW*	379F
SHINING FORCE 2	449F	FLINK *NEW*	399F
ECCO DOLPHIN 2	399F	SUPER PROBOTECTOR	379F
SONIC KNUCKLES	399F	SOLEIL / RAGNACENTI FR	429F
DRAGON *NEW*	399F	URBAN STRIKE	349F
SPARXTER *NEW*	379F	MEGA BOMBERMAN *NEW*	399F
TINY TOON ALL STARS	349F	SYNDICATE *NEW*	399F
SHAQ FU *NEW*	399F	JOHN MADDEN 95	399F
ROCK'N ROLL RACING	399F	MISTER NUTZ	399F
EARTHWORM JIM	479F	NBA LIVE 95	399F
NHL PA HOCKEY 95	399F	EA INTERNATIONAL TENNIS	399F
ADAPTATEUR 32 X	1390F	DOOM 32 X	TEL
VIRTUA RACING 32 X	TEL.	STARWARS ARCADE 32 X	TEL
SUPER MOTOCROSS	TEL.	SUPER AFTER BURNER 32 X	TEL

NEO GEO

NEO GEO CD + 2 JOY	TEL.
TOP HUNTER CD	499F
KING OF FIGHTERS 94 CD	549F
ART OF FIGHTING 2 CD	449F
SUPER SIDEKICKS 2 CD	449F
SAMURAI SHODOWN 2 CD	549F
AEROFIGHTERS 2 CD	499F
NEO GEO CONSOLE	990F
SAMURAI SHODOWN 2 CART	1590F
KING OF GIGHTERS 94 CART	1590F
SUPER SIDEKICKS 2 CART	799F
SAMURAI SHODOWN CART	699F
WORLD HEROES 2 CART	449F

***MEGA NEWS* :**
VENEZ DECOUVRIR LES NOUVELLES CONSOLES CD :
PS-X (SONY)
SATURN (SEGA)
FX (NEC)
NEO GEO CD .
DISPO DEC/JAN
TEL!!

MEGADRIVE OCCA

BUDOKAN	99
SPIDERMAN	99
SHINOBI	99
QUACKSHOT	99
STREET OF RAGE	99
GYNOUG	99
MOONWALKER	99
CHAKAN	129
LAST BATTLE	99
EUROP.CLUB SOCCER	129
JAMES POND 2	129
MERCS	129
BATMAN	129
TALESPIN	129
TOM JAM&EARL	129
XENON 2	149
TERMINATOR 2	149
ZOOL	149
JAMES POND 3	149
GLOBAL GLADIATOR	149
OLYMPIC GOLD	179
TEAM USA BASKET	179
FATAL FURY	179
SONIC 2	179
NHL HOCKEY+NFL FOOT US	179
JURASSIC PARK	199
LOTUS 2	199
INTERNATIONAL RUGBY	199
THUNDERFORCE 4	199
FLASHBACK	199
ANOTHER WORLD	199
GENERAL CHAOS	199
FIFA SOCCER	199
ALLADIN	199
NHL PA 94	199
MORTAL KOMBAT	199
ZOMBIES	199
LANDSTALKER	299
VR RACING	349

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.		

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I DATE D'EXP: . ./. .
POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F SIGNATURE :

Les Astuces de Tonton Stephane

ART OF FIGHTING
NEO GEO

Avec Ryo ou Robert : quand on n'a presque plus d'énergie, faire : arrière, diagonale-arrière-bas, bas, diagonale, avant-bas, avant + A et C simultanément.
(Il faut avoir beaucoup de magie).

DOUBLE DRAGON V
SUPER NINTENDO

Pour obtenir deux points supplémentaires de compétences, il faut, à l'écran de menu, exécuter la manip suivante : Haut, C, B, A, Bas, A, B, C, Gauche, C, B, A, Droite, A, B, C.

ALADDIN
GAME GEAR

Pour être invulnérable, entrez le code suivant : A.I.Q.Y.

LE LIVRE DE LA JUNGLE
MEGADRIVE

L**Pour avoir dix secondes** de temps supplémentaires, commencez une partie, appuyez sur Start, et entrez ensuite le code suivant : A, B, B, A, A, B, B,

CHUCK ROCK 2
MEGADRIVE

Pendant le jeu, mettez la pause et appuyez sur "B, A, droite, A, C, haut, bas, A" et enlevez la pause, puis faites A et haut. Vous passerez alors directement au stage suivant.

DYNAMITE HEADDY
MEGADRIVE

Pour avoir le stage select, aller sur l'option "game start" et appuyez sur C, A, gauche, droite, B. Puis faites tout de suite Start. Pour avoir un défilement de tous les sprites du jeu, allez sur "option" et appuyez sur C, A, gauche, droite, B

.Greg



Pendant la page titre faites : C, A, gauche, droite, B.

Un super select stage!





Qui vous permettra de faire une petite visite aux boss

Et regarder tous les sprites du jeu.



COSMIC SPACEHEAD
MEGADRIVE

Voici deux petites astuces pour un formidable soft que Trazom est très fier d'avoir fini !
À l'écran de titre, faire : A, B, C, A, B, C, B et Start.



Vous jouerez alors dans un niveau assez étrange, nommé Dodgem's.



Pour voir le Slide Show du jeu, il faut faire : A, B, C, A, B, C et Start à l'écran de titre.

DINO DUDES
JAGUAR

Voici les level codes :
21 : CANVAS SAIL
22 : GOLDEN ERA
23 : WIDE SEAT
24 : BAD KARMA
25 : CRASH BARRIER
26 : LIME GLASS
27 : SURFS UP
28 : PENAL COLONY
29 : RELIEF ART
30 : TRIAL DANCE
31 : SODA FOUNTAIN
32 : PARKING SPACE
33 : PIZZA DUDE
34 : CROW FLIES
35 : TILED ROOF
36 : SLATE MISSING
37 : OPENING TIME
38 : INNER PEACE
39 : BAD DOG
40 : SOUR BELLY

POUZERATE Ludovic

DRAGON'S LAIR
SEGA CD

Pendant le jeu, faites : A, B, C, haut, bas, gauche, droite, droite, gauche, bas, haut. Vous aurez gagné une vie en mourant.
Pendant le jeu, appuyez sur : droite, droite, gauche, gauche, bas, bas, haut, haut. Vous ferez un "replay" au niveau de la scène ou vous vous trouvez.

Greg

ROBOCOP VS TERMINATOR
MEGADRIVE

Pour devenir invincible, entrez d'abord dans le mode "turbocop" (faites une pause dans le jeu, puis A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B) : vous entendrez alors un son. Commencez alors le jeu et mettez Robocop sur le côté gauche de l'écran, puis faites Haut et C en même temps. Vous voici dans le mode "immortality level".

Commencez le jeu, puis faites une pause.

Entrez dans le mode "turbocop" : maintenant Robocop peut faire des sauts gigantesques.





Allez sur le côté gauche de l'écran, et faites un saut (Haut + C).





Coucou ! toute l'équipe de concepteur du jeu vous salut !! (le mode "invincibilité" est activé).
Ah, encore une !!!! J'allais l'oublier !!
Commencez le jeu, puis faites une pause. Ensuite faites : C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B. Vous entendrez alors un son, plus précisément une explosion. Vous verrez alors John Botti (le programmeur du jeu) vous donner 54 vies plus une astuce supplémentaire !! Sympa non.

Commencez à jouer, puis faites une pause et le code suivant : C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B.





Remarquez sur le côté droit de l'écran : il y a une astuce !

GALAHAD
MEGADRIVE

Pour passer de niveau en niveau, il faut appuyer dès le début du tableau sur A + B + Start simultanément.

SUPER PANG
SNES

Pour avoir toujours la mitraillette, entrez le code "7E013106".
Pour avoir toujours la protection, entrez le code "7E013402".
Pour avoir toujours le double tir, entrez le code "7E013102".
Pour avoir toujours le grappin, entrez le code "7E08AF02".
Pour avoir les vies infinies, entrez le code "7E00C709".
Pour avoir le temps infini, entrez le code "7E018699".
Pour que les bulles soient bloquées, entrez le code "7E00C901".

MIG 29
MEGADRIVE

Pour rentrer dans tous les niveaux, faites le code suivant : MIZLATHNFDKZWG.

PC KID THUNDER SHOOTING
NEC

Un petit sound test : appuyez sur 1, 2, et select en même temps. Il apparaîtra de lui-même.

FIFA SOCCER
SUPER FAMICOM

Dans le menu d'option, faites les manœuvres suivantes, trois surprises différentes vous attendent. Manœuvre 1 : Y, Y, Y, X, A, A, A, B. La balle ne sort plus en touche. / Manœuvre 2 : A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y. Votre goal est au top de sa forme avec un skill de 99. / Manœuvre 3 : B, A, R, B, Y, L. Vous êtes dans la "crazy cup", un tournoi... sans ballon ! **Greg**

ECCO THE DOLPHIN
MEGADRIVE

Mettez-vous en mode "carte", et appuyez sur droite, 1, 2, 1, 2, bas, 2, haut. Vous allez alors tomber dans un menu nommé "Ecco eprom 26" où vous pourrez choisir stages, vies infinies et autres.

SONIC 3
MEGADRIVE

Pour rentrer dans tous les niveaux, faites le code suivant : MIZLATHNFDKZWG.

POWER SPORTS
NEC

Appelez votre personnage "???" et vous aurez accès à une épreuve inédite : le 400 mètres sauté.

Greg Lewis

SUPER STREET FIGHTER 2
SUPER FAMICOM

Allez dans le mode "option" et sélectionnez du vide pour les boutons "punch faible", "punch moyen" et "punch fort", puis sélectionnez Bison-Balrog, et commencez le jeu. Les "turn punch" se dérouleront sous vos yeux à merveille. Cette astuce fonctionne aussi avec T.Hawk et Zangieff.

Greg

SUPER BOMBER MAN 2
SUPERNINTENDO

En "normal mode" et afin de commencer la partie avec 6 bombes et 6 flammes, entrez le code suivant : 1111.

REN ET STIMPY SHOW
SNES

Énergie infinie, on perd 1 HP:
7E08 0705

VORTEX
SUPER NINTENDO

CODES DES NIVEAUX :

2	YFGJW
3	RWXVP
4	DHLNC
5	BGVRG
6	JNBTK



PLOK
SUPER NINTENDO

Énergie infinie : 7E08 06A0


HORS-SERIE
NOUVEAU
Joypad
NOVEMBRE 1994
NUMÉRO 6
ASTUCES
Mania
«Que la vie te soit infinie»
SUPER STREET FIGHTER II
MORTAL KOMBAT II
LES MEILLEURS COUPS,
RIEN QUE POUR VOUS !
URBAN STRIKE
TOP SECRET
10 MISSIONS RÉUSSIES
Megaman X
Megaman III
Tout pour en finir !
Le Livre de la Jungle
TOUS LES NIVEAUX
enfin dévoilés sur 12 pages
STUNT RACE FX
VIRTUA RACING
MICRO MACHINE
LES CIRCUITS COMPLETS !
DUNE
MEGA CD
LE GUIDE NIVEAU PAR NIVE
132 PAGES
de solutions, plans, trucs, astuces, codes secrets, cheats mode
Tous l
nouvea
cod
Action Repl
EXCLUSIF
T 1503 - 6 - 30,00 F - RD



POUR LES FETES DE NOEL

ESPACE VIDEO



vous propose ses packs DRAGON BALL Z

Pack 1

- Les 8 films DRAGON BALL Z en français
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 10 Figurines DRAGON BALLE Z (7 cm)
- 5 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)



~~1 881,00 F~~

Pour 990,00 F + frais de port 70 F

Pack 2

- Les 4 films DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 5 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)



~~1 000,00 F~~

Pour 590,00 F + frais de port 60 F

Pack 3

- Les 2 films DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 3 Figurines DRAGON BALL Z (7 cm)
- 2 Magnifiques Posters DBZ (38 x 52)



~~604,00 F~~

Pour 390,00 F + frais de port 50 F

Pack 4

- 1 film DRAGON BALL Z en français au choix
- Le Retour de Broly en V.O. PAL
- 1 Figurine DRAGON BALL Z (7 cm)
- 1 Magnifique Poster DBZ (38 x 52)



~~367,00 F~~

Pour 250,00 F + frais de port 40 F

Animé Comics DBZ

Tout en couleurs
13 volumes disponibles
80 F le volume

- Vol. 1 Kourat
- Vol. 2 Metal Kourat
- Vol. 3 Baddack
- Vol. 4 Les cyborgs
- Vol. 5 Trunks Story
- Vol. 6 Broly
- Vol. 7 Bojack
- Vol. 8 Super Nameck
- Vol. 9 Thales
- Vol. 10 Docteur Willow
- Vol. 11 Le Retour de Broly
- Vol. 12 Garlic
- Vol. 13 Bio Broly dispo le 13 décembre





MANGAS N & B DBZ
en japonais
Le n° 39
dispo. le 3 décembre
39 volumes disponibles
45 F le volume

MANGAS N & B DBZ
en français
10 volumes disponibles
35 F le volume
300 F les 10 volumes

FIGURINES DBZ à peindre

10 à 20 cm
150 F la figurine

- Vol 1 Vegeta
- Vol 2 Son Gokou
- Vol 3 Cell



3 NOUVELLES FIGURINES A VENIR

Figurines DBZ

Super Battle Collection
10 volumes disponibles
120 F la figurine

- Vol. 1 Son Gokou
- Vol 2 Son Gokou Super G
- Vol 3 Piccolo
- Vol 4 Vegeta
- Vol 5 Trunks
- Vol 6 Frezer
- Vol 7 Vegeta Super Guerrier
- Vol 8 Son Gohan
- Vol 9 Son Gohan Super G
- Vol 10 Broly



DRAGON BALL Z
349 F





16 figurines disponibles
39 F pièce - 100 F les 3

LE TEE SHIRT DBZ
89 F

LE POSTER DBZ
30 F



BOX 6 FIGURINES DE
4 BOX DISPONIBLES
150 F le box



SUPER FAMICOM

Art of fighting	295 F
Dragon Ball Z4	**349F**
Fatal fury	395 F
Muscle Bomber	385 F
Ranma 1/2 4	295 F
Samouraï spirit	545 F

SUPER NINTENDO

Actraiser 2	369 F
Animaniacs	395 F
Batman & Robin	**395 F**
Bomberman 2	**369 F**
Desert Fighter	369 F
Donkey Kong Country	**459 F**
Dragon	**369 F**
Earthworm Jim	**395 F**
Empire Strike Back	345 F
F1 Pole Position 2	369 F
Fievel Goes West	395 F
Fifa Soccer	345 F
Flingstones	395 F
Hulk	369 F
Indiana Jones	**395 F**
Le Livre de la Jungle	395 F
Le Retour du Jedi	**395 F**
Les Schtroumpfs	35 F
Lion King	**369 F**
Maximum Carnage	445 F
Megaman X	385 F
Mortal Kombat 2	**435 F**
NBA Live 95	**369 F**
NHL 95	**369 F**
Pack Attack	385 F
Roger Rabbit	**385 F**
Secret of Mana	**445 F**
Shaq Fu	**369 F**
Smash Tennis	385 F
Sparkster	369 F
Street Racer	369 F
Stunt Race FX	445 F
Super Metroid	395 F
Vortex	**395 F**

SUPER NES US

Black Thorne	**395 F**
Brain Lord	445 F
Breath of Fire	445 F
Demon's Crest	445 F
Final Fantasy 3	**495 F**
Illusion Of Gaya	445 F
Robotrek	445 F
Soccer shootout	445 F
Stone Protectors	395 F
Super Street Fighter	445 F
Suzuka 8 hours	395 F
Tetris Flash	349 F
The Pagemaster	395 F

MANGAS JAPONAIS

DBZ N&B N°1 à 39	45 F
DBZ couleur N°1 à 3	80 F
Ken Le Survivant	45 F
City Hunter	45 F
Ranma 1/2 N°1 à 29	45 F
3 X 3 Eyes	55 F
Vidéo Girl N°1 à 15	45 F
Vidéo Girl Français N°1 à 4	30 F
Bastard N°1 à 15	45 F
DNA2 N°1 à 4	45 F
Sailormoon N°1 à 18	45 F
Orange Road N°1 à 8	45 F
Erotique	55 F ou 85 F
Alita N°1 8	45 F
Gon N°1 à 3	65 F
Blues N°1 à 21	45 F
Slam Dunk N°1 à 22	45 F
Cardass DBZ	5 F
Heroes Collection DBZ N°2 10 (cartes)	25 F
PP Cards DBZ Part 24	5 F

MANGA N&B FRANÇAIS AKIRA
95 F le volume
Vol. 12 Lumières

MEGADRIVE

Animaniacs	345 F
Ball Z	345 F
Bubsy 2	295 F
Dragon	329 F
Earthworm Jim	**369 F**
Ecco le Dolphin 2	345 F
Fifa 2	**345 F**
Flink	329 F
Hulk	345 F
Int. Tennis Tour	345 F
Kick off 3	345 F
Le Livre de la Jungle	345 F
Lion King	**345 F**
Maximum Carnage	345 F
Micro Machine 2	**295 F**
Mister Nutz	**295 F**
Mortal Kombat 2	**345 F**
NBA Jam	345 F
NHL 95	345 F
PSG Champion	345 F
Shining Force 2	**395 F**
Sonic 4	**369 F**
Sparkster	329 F
Super Probotector	345 F
Sylvester et Tweety	345 F
T. Toon Adventure	329 F
Urban Strike	345 F
World Cup USA 94	345 F
Zero Tolerance	329 F

SUPER PROMO SUPER NINTENDO

Alien 3	245 F
Asterix	195 F
Chuck Rock	195 F
Dracula	195 F
Equinox	195 F
Flash Back	195 F
Jurassic Park	195 F
Last action Hero	195 F
Mario All Star	245 F
Mister Nutz	245 F
Mortal Kombat	195 F
Populous 2	245 F
Ranma 1/2 2	195 F
Sensible Soccer	245 F
Spiderman Xmen	195 F
Terminator 2	195 F
Wolfestein 3D	245 F
Young Merlin	245 F

MANGA VIDEO PAL DRAGON BALL Z

Version Originale Japonaise

Vol 1 Garlic	99
Vol 2 Thales	99
Vol 3 Super Namec	99
Vol 4 Docteur Willow	99
Vol 6 Kourat	129
Vol 7 Metal Kourat	129
Vol 8 Les Cyborgs	149
Vol 9 Trunks Story	149
Vol 10 Broly	149
Vol 11 Bojack	149
Vol 12 Docteur Eigi	149
Vol 13 Le Retour de Broly	**149**

MANGA VIDEO SECAM DRAGON BALL Z

Version Française

149 F le volume

500 F les 4 au choix

Profitez de nos packs pour les fêtes de Noël

Vol 1 A la poursuite de Garlic
Vol 2 Le Robot des Glaces
Vol 3 Le Combat Fraticide
Vol 4 La Menace de Namec
Vol 5 La Revanche de Cooler
Vol 6 100 000 Guerriers de Méta
Vol 7 L'offensive des Cyborgs
Vol 8 Broly le Super Guerrier

MANGA VIDEO SECAM

Black Magic M66	
Chr. de la guerre de Lodos Vol 1	165 F
Chr. de la guerre de Lodos Vol 2	135 F
Goldorack (3 Vol Dispo)	99 F
Ken le Survivant (5 Vol dispo)	99 5
La Légende de Lemnear	135 F
Macross	
Ranma 1/2	165 F
Shurato (5 vol dispo)	99 F
Lamu (5 vol dispo)	99 F

MANGA N&B FRANÇAIS VIDEO GIRL AÏ
30 F le volume
4 vol. dispo



MANGA N&B FRANÇAIS DRAGON BALL
36 F le volume
300 F les 10 volumes

MANGA N&B FRANÇAIS RANMA 1/2
36 F le volume
150 F les 5 volumes

MANGA N&B FRANÇAIS BLACK MAGIC
75 F le volume

DESSINATOR MANIA

ENVELOP-PAD BATTLE : LA FIN D'ANNÉE SERA CHAUDE*

Après un long mois d'absence, Dessinator Mania revient ! Alors que la fin de l'année approche, vous n'avez pas chômé. Dites, ça ne serait pas parce que Noël approche que vous participez ? C'est vrai, le principe de Dessinator Mania est simple : un dessin d'enfer, et c'est une cartouche de jeu en poche... Encore faut-il que le dessin soit fait sur une enveloppe qui affrontera les mille et un dangers du périple postal. Imaginez donc un peu votre œuvre d'art acheminée à dos de chameau (si vous êtes un bédouin du Sahara) ou bien traînée par une meute de chiens nordiques avides de chair de phoque ? Ce n'est pas beau, ça ? Mais ce n'est pas tout, car pour la Grande Finale de la Bataille d'Envelop-Pad, on vous réserve du tout bon.

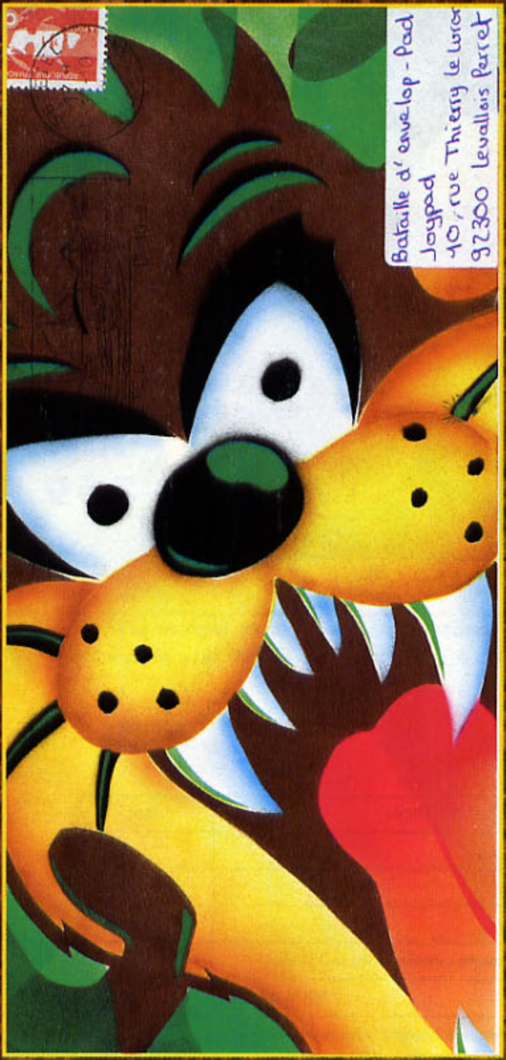
Pour les fêtes de fin d'année, on voulait vous en faire voir de toutes les couleurs, alors on a choisi de vous montrer autant d'enveloppes que possible. Si comme Damien Bernhard, Sarin Yoeung-Laï, Remy Porcar, Antonin Gallo, Yannick Berland, Gaëtano Licata, Maëva Pierre, David De Sousa, Magali Villeneuve, Richard Garrot, Khalid Elbouchtaoui, Edouard Cop... vous voulez aussi participer à la Bataille d'Envelop-Pad (surtout à notre Grande Finale récompensée par Accord), envoyez vite vos dessins avant le 15 décembre 1994 (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante :

Bataille d'Envelop-Pad
Joypad
10, rue Thierry-le-Luron
92300 Levallois Perret

Voilà, c'est tout ! T.S.R.

Attention, pour la prochaine Bataille, il faudra aussi envoyer le bon de participation qui se trouve sur ces pages. Sans ce bon (original, les photocopies n'étant pas acceptées), vos dessins ne seront pas pris en compte. Alors, faites gaffe !

Une façon plutôt artistique de continuer Noël après Noël. En fait, c'est comme si on fêtait Noël 1995 en janvier 95. C'est aussi ça, Joypad, une longueur d'avance.



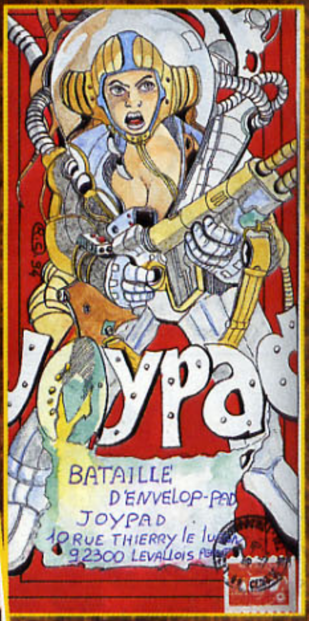
Gregogy Floch revient avec un dessin encore plus fort. De mieux en mieux !

Didier Jacquemar fait son entrée dans la Bataille d'Envelop-Pad, et quelle entrée !





Il s'appelle Arnaud Waque et il vient de nous faire un dessin mi-DBZ, mi-sexy girl qui mérite le coup d'œil.



Richard Carrot nous fait un Joypad sauce Alien... On aime !

LE VAINQUEUR DU MOIS

Une fois encore, les Comics US ont frappé ! Le responsable de ce superbe dessin, c'est Michaël Vicedo. Si vous le voyez, dites-lui de recommencer. C'est quand il veut pour un autre dessin ! Une Jaguar, ça te tente Michaël ? Au fait, tu as oublié de préciser la console que tu possèdes ! Ecris-nous vite !

A



B



Elle s'appelle Christine Aubepart, et, comme elle l'avoue elle-même, elle rend ici un (vibrant) hommage à un célèbre illustrateur. Sacré coup de crayon Christine, il te permet de remporter un jeu Super Nintendo.

Autre Michaël, autre vainqueur, Michaël Bazin de Montsûr (53). Ça tombe bien, Jurassic Park vient de sortir en vidéo... Chapo, le dino !

C



DESSINATOR MANIA



Ça y est, là je suis en retard pour ton anniversaire ! Alors, tous avec moi : Joyeux anniversaire Nathalie (Wagner) !!! Une fois encore, tu frappes très fort avec Bastard. La Finale, c'est bientôt, alors déchaîne-toi.



Gilles Carel mérite lui aussi cette place en finale. Un nouveau nom que l'on pourrait bien retrouver pour la Finale de la Bataille d'Envelop-Pad.

Elle s'appelle Nathalie Verdeau, elle vient de Martinique (tout comme Maëva Pierre, une autre dessinatrice de talent), et décroche une place de finaliste.



La finale ATARI ACCORD JAGUAR

Ça y est, la Grande Finale de la Bataille d'Envelop-Pad est lancée ! Le mécénat existant toujours, les artistes vainqueurs seront récompensés par Accord et Atari. Cette fois, pas question de remporter une ou deux cartouches de jeu Super Nintendo ou Megadrive. Vous pourrez remporter des consoles Jaguar ! Les trois vainqueurs de la finale auront chacun la leur ! Les vainqueurs et finalistes de l'année recevront chez eux un bulletin de participation, alors que les autres devront impérativement découper celui qui se trouve sur ces pages. Sans coupon – l'original qui plus est – le dessin ne sera pas pris en compte ! Alors, mettez-vous tous à l'œuvre, le temps presse. Les dessins devront être envoyés à l'adresse habituelle avant le 15 décembre prochain. Les résultats, quant à eux, seront publiés dans le numéro de janvier. Alors, une console Jaguar, ça vous tente ? Si ce n'est pas encore le cas, je vous invite à jeter un œil sur les tests Jaguar du mois. Plein la vue !

** Ce qui est plutôt paradoxal puisque la fin de l'année, c'est en décembre, et que le mois de décembre est en plein cœur de l'hiver. Et l'hiver, il fait froid ! Alors, c'est assez osé de dire que "la fin de l'année sera chaude". De qui se moque-t-on ?*

BON DE PARTICIPATION

Nom :............................Prénom..............................

Adresse complète :...

Machine :..

Age :..

(Envoyer ce bon de participation . Sans ce bon (original, les photocopies ne sont pas acceptées), vos dessins ne seront pas pris en compte. Alors attention !)

CONCOURS NBA LIVE

À l'occasion de la sortie du jeu NBA Live sur Super Nintendo et Megadrive, Océan, Electronic Arts et Joypad organisent un concours ayant pour thème l'univers du basket-ball. Les gagnants de ce concours pourront assouvir leur passion de basket grâce à des lots réservés aux amateurs de ce sport. Si vous n'aviez pas encore l'équipement du parfait basketteur, c'est l'occasion ou jamais de vous le procurer. Alors tous à vos stylos, et révisez vite vos connaissances du basket !

Et qu'est-ce qu'on gagne ?

1er Prix

Tenue complète de basketteur (y compris la paire de Converse) dans un sac de sport.

2e Prix

Un panier de basket ainsi qu'un ballon de basket.

3e Prix

Quatre cassettes vidéo consacrées à la NBA ainsi qu'à ses plus grandes vedettes.

Du 4e au 13e Prix

Un T-Shirt NBA Live.

Du 14e au 33e Prix

Un T-Shirt EA Sports.

Du 34e au 50e Prix

Une casquette EA Sports.

Question n°1
Quel est l'insecte mascotte de l'équipe de Charlotte (en français) ?

Question n°2
Dans quelle équipe joue actuellement Charles Barkley ?

Question n°3
Quelle est la dernière équipe à avoir remporté le championnat NBA en juin dernier ?

Question n°4
De quelle ville est originaire l'équipe des Pistons ?

Question n°5
Avant NBA Live'95, qu'elle était la précédente simulation de basket-ball d'EA Sports sur Megadrive ?

BON DE PARTICIPATION

Réponse 1 : .... Réponse 2 : ....

Réponse 3 : .... Réponse 4 : ....

Réponse 5 : ....

Nom : .... Prénom : .... Date de naissance : ....

Adresse : .... Code Postal : .... Ville : ....

BULLETIN DE PARTICIPATION A RENVOYER AVANT LE 25 DECEMBRE A
CONCOURS NBA LIVE-Joypad, 10, rue Thierry-Le-Luron, 92300 Levallois-Perret.

Testez votre chance avec...

LA JOYBANK

Dans le monde, il y a deux sortes d'individus : ceux qui ont de la chance et ceux qui n'en ont pas. Vous-même, vous vous êtes certainement souvent demandé à quelle catégorie vous apparteniez... Joypad (décidément généreux à l'approche des fêtes) va vous permettre de résoudre cette grave interrogation existentielle. Rien de moins. Au départ, on avait pensé faire un grand test avec des cases à cocher, des réponses à choisir, des ronds, des carrés, des étoiles et des triangles à compter, bref, tout ce qui fait le charme des pages psycho-tests de ces journaux que l'on trouve dans les salles d'attente des dentistes ou dans les toilettes chez ma grand-mère. Finalement, on s'est dit que tout cela restait très théorique. Et nous, on préfère la pratique. Alors, pour savoir si vous allez vivre le reste de votre existence dans la crasse, la misère et la désolation, obligé de regarder TF1 et d'écouter les conseils du Doc, ou, au contraire, gagner des tas d'argent qui attireront à vos pieds les plus belles créatures de la planète avec lesquelles vous partirez vivre sur une île paradisiaque, lisez vite le règlement de la Joybank et... tentez votre chance ! On vous la souhaite bonne.

Les résultats de la Joybank

Afin de vous laisser toutes vos chances, et de prendre en compte toutes vos mises aux enchères, nous avons décidé de décaler la publication des noms des vainqueurs. De cette façon, vous avez bel et bien pu participer jusqu'au 30 novembre (notre bouclage de décembre étant le 25 novembre !). Vous trouverez donc la liste des gagnants pour les cassettes vidéo de Batman, ainsi que pour les autres lots dans le numéro de janvier. Que les gagnants ne s'inquiètent pas, ils recevront leurs lots avant la mi-décembre. C'est une question d'organisation. Si vous n'avez pas tout compris, écrivez à Greg, il se fera une joie indicible de vous répondre dans un prochain courrier.

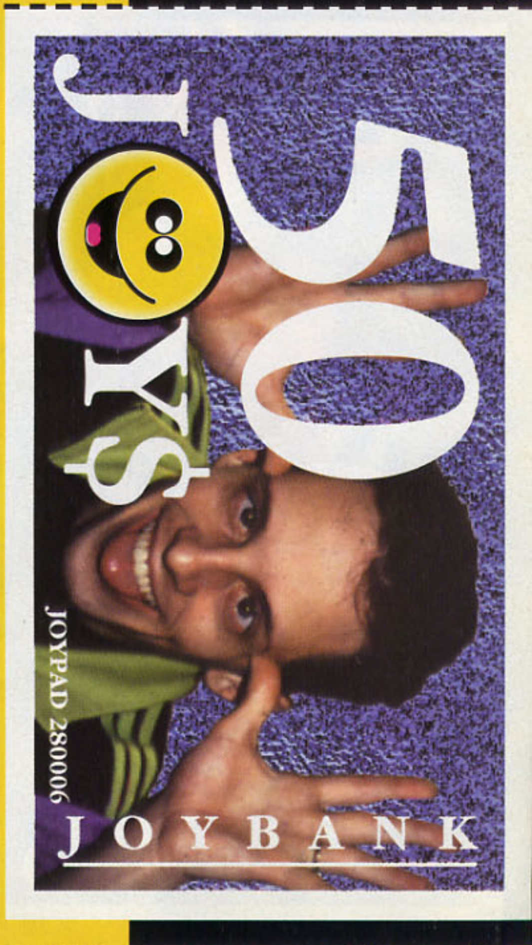
VENTE AUX ENCHERES

(date limite de participation : le 31 décembre 1994).
Résultat de ces enchères dans le Joypad N°38.

LOT N°1 :
1 CASQUETTE MICKEY. MISE À PRIX : 70 JOY$. (4 GAGNANTS)



Des fois, il pleut. Et manque de bol, c'est justement le jour où vous sortez de chez le coiffeur. Vous avez peur que la pluie vienne troubler le savant arrangement capillaire que Jean-Louis (c'est scientifiquement prouvé en laboratoire : tous les coiffeurs s'appellent Jean-Louis) a mis tant de temps à créer. Sony Electronic Publishing vous offre donc cette superbe casquette qui vous permettra peut-être un jour de passer à la télé (ça s'est déjà vu).





LOT N°2 :
LOT DE STYLOS MICKEY. MISE À PRIX : 150 JOY$. (4 GAGNANTS)

Moi, je les utilise pour me gratter l'intérieur de l'oreille. Mais il paraît que l'on peut aussi s'en servir pour écrire. Alors, si vous avez des doigts trop gros pour vous curer les oreilles, ou trop épais pour écrire avec en les trempant dans de l'encre, ce lot de stylos devrait vous intéresser. Un cadeau Sony Electronic Publishing.

LOT N°3 :
T-SHIRT MICKEY. MISE À PRIX : 100 JOY$. (4 GAGNANTS)



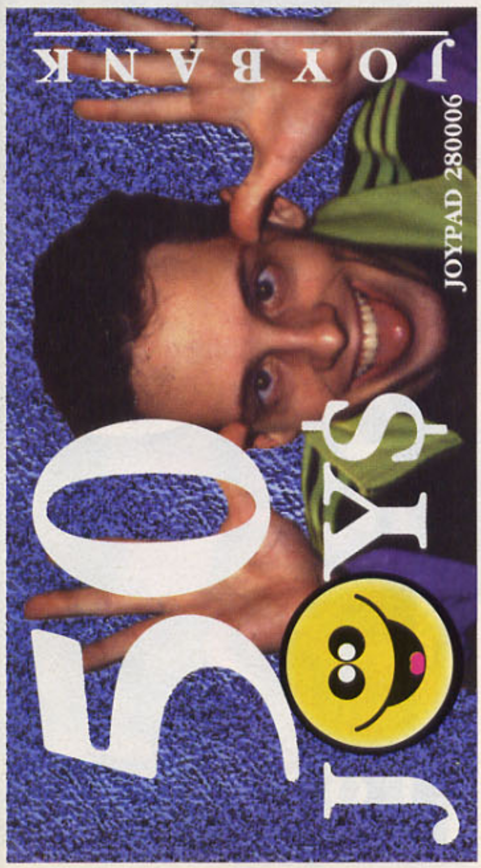
Accrochés à un bâton, ils font de très jolis drapeaux. Noués autour de la tête, ils font de très jolis chapeaux. Mais c'est moulés à votre corps buriné qu'ils seront les plus beaux. Je vais vous étonner, mais il s'agit d'un cadeau Sony E.P.

LOT N°4 :
MONTRE MICKEY. MISE À PRIX : 300 JOY$. (4 GAGNANTS)

C'est plus pratique qu'une pendule, moins encombrant qu'une horloge, moins bruyant qu'un réveil, mais moins rapide que la lumière. Voici pour vous, une montre. Avec des aiguilles, un bracelet et un petit bouton sur le côté pour la remettre à l'heure. Le temps, c'est de l'argent. La montre, c'est 300 JOY$! Un lot Sony E.P.

LE REGLEMENT

1 : Le règlement est fait pour être lu. Et respecté. Laurence viendra elle-même interroger tous les participants, le soir après son travail, pour vérifier qu'ils ont bien appris LE REGLEMENT. Tout contrevenant sera sévèrement puni et se verra obligé d'héberger Laurence pendant une semaine en pension complète. De plus, il n'aura plus jamais le droit de courir nu au milieu des champs de pâquerettes.
2 : Vos enchères sont nominales. Un nom, et un seul, doit figurer sur le coupon-réponse, même en cas de mise groupée. En clair : si tous vos copains vous confient leurs JOY$ pour miser en commun, n'inscrivez que votre nom sur le papier. Vous garderez ainsi tous les cadeaux pour vous et vous pourrez chercher de nouveaux amis.
3 : Vous devez impérativement inscrire le total de votre mise sur le coupon. Il doit correspondre au montant des JOY$ envoyés. On recomptera ! Aucune photocopie (même couleur) ou reproduction des JOY$ ne sera acceptée. Les vrais billets et les chèques non plus.
4 : Chaque somme misée est perdue, gagnant ou non. Aucun JOY$ ne sera donc retourné à son expéditeur. Mais ne vous inquiétez pas, on en prendra bien soin.
5 : Cette clause du règlement est parfaitement inutile au bon déroulement du jeu.
6 : Les enchères doivent être faites pour un lot précis (1, 2, 3 ou 4 !) et doivent être envoyées au plus tard le 31 décembre 1994. Le cachet de la Poste fera foi. Le cachet d'aspirine fera autre chose en attendant. En cas d'égalité, c'est la mise arrivée en premier qui gagne.
7 : La liste des gagnants sera publiée dans le numéro de janvier de Joypad.
8 : Ma mère n'a pas le droit de jouer. Compris, maman ?
9 : La monnaie JOY$ est totalement fictive. Mais avec, vous pouvez jouer au Monopoly. Ou à la Bonne Paye. Mais pas au Poker. Le Poker, ici, on y joue avec des lentilles. Crues.
10 : Il y a plus de clauses dans ce règlement que dans celui du numéro précédent.
11 : Tous les joueurs doivent se plier de rire à la lecture de ce magazine, ainsi qu'à toute décision du magazine concernant la Joybank.
12 : Ce règlement est fait pour être respecté.
13 : La règle N°12 ne doit pas être respectée.
14 : La Joybank est toute-puissante et a toujours raison.
15 : Moi aussi ! Compris, maman ?



DÉCOUPEZ CE BULLETIN ET ENVOYEZ-LE, ACCOMPAGNÉ DE VOS JOY$, À L'ADRESSE DU MAGAZINE. COMME VOUS NE VOUS SOUVENEZ PLUS DE NOTRE ADRESSE ET QUE VOUS NE SAVEZ PLUS OU LA TROUVER, LA VOICI :

JOYPAD • LA JOYBANK
10, RUE THIERRY LE LURON 92300 LEVALLOIS PERRET

VENTE AUX ENCHERES JOYPAD 36
(A REMPLIR EN MAJUSCULES • DATE LIMITE : 30 DÉCEMBRE 1994)

NOM : .... PRENOM : ....

ADRESSE : ....

MISE DU LOT N° 1 : .... MISE DU LOT N° 2 : ....

MISE DU LOT N° 3 : .... MISE DU LOT N° 4 : ....

TOTAL MISE : .... VOTRE CONSOLE : ....

LES BONS PLANS DE MEGA TWIN

MAGASINS

N'AYEZ PLUS PEUR DES PRIX !!!
Payez vos Consoles moitié prix
3615 FRANCE MICRO
Branchez-vous sur le plus Grand Réseau
D'annonces de particulier à particulier
vendez ou achetez rapidement avec des annonces classées, triées, accessibles en multi-critères.

MEGADRIVE
S.NINTENDO
NEO - GEO
3DO - PC

EVRY GAMES
Tel 60.77.68.95

OCCASIONS
NOUVEAUTES
REPRISES
ECHANGES

AVANT D'ACHETER DE L'OCCASION, APPELLEZ NOUS !

JEUX VIDEO
K7 VIDEO
GOODIES
MANGA

88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS - Métro : Chemin Vert

JEUX VIDEO CCL

CLIC JEUX VIDEO
TEL : 43 55 68 13

HAPPY Games — **FURY GAMES**

81rue Orves-Le Mourillon
83100 TOULON
tel : 94.03.55.02

l'esplanade-Av de lattre de Tasigny
83140 SIX FOURS LES PLAGES
TEL : 94.07.25.70

SUPER NEWS 32 BITS
- NEO GEO-CD 2
- SATURN et 32X
- PS-X (SONY)

VENTES.ECHANGES
DEPOTS-VENTES

CONCOURS
GAGNEZ UNE PS-X (SONY)
inscriptions et reglement dans les deux magasins

JEUX
3DO-PC CDROM
SNES-MEGADRIVE
ETC...

GOODIES - DBZ
sailor moon, yuyu hakusho etc....
- MANGAS
- K7 VIDEOS
- POSTERS
- ETC.......

IMPORTS JEUX JAPONAIS ET US

Nice Clear
Asia and Usa
Les accessoires les plus osés pour votre console
Catalogue Gratuit sur simple demande
Téléphone / Minitel / Courrier
19.32.75.26.76.54
3615 ALL GAMES*NICE CLEAR
36, Rue Fût-Voie 4683 Oupeye -Belgique-

Echangez vos cartouches, Tips et consoles sur
3617 DIVERS

Gagnez des jeux et une GAME GEAR au
✆ 36 68 68 60

Gagnez des jeux et consoles NINTENDO au
✆ 36 68 68 93

Gagnez des jeux pour consoles SEGA au
✆ 36 68 68 94

Gagnez plus de 500 jeux et toutes les consoles sur
36 15 BUGSY
LR : 2,19F / mn



36.68.28.82

Le numéro le plus MANGA !
Gagne des tonnes de cadeaux MANGA !
Branche toi sur les infos exclusives de SHUSHI MAN !

36.68.28.82
Si tu le cherches...tu le trouves ! Kampaï !
2,19 FF/MN.

BLOQUE DANS TON JEU
☎ 36.70.23.25

GAGNE DE NOMBREUX LOTS
(MANGAS K7 VIDEO FIGURINES ETC.....)



36.70.23.25
8,76f + 2,19f /mn

T'es dingue de ta console ? Appelle le
✆ **36.70.13.31**
Tu pourras passer des annonces, écouter celles des autres, acheter, échanger, et vendre des consoles et des jeux !
NEW TECH 8f76+2f19 / MN

pour insérer une publicité a faible coût sur cette page contactez :
MEGA TWIN
TEL 43.31.55.79
FAX 43.31.56.09

neotokyo

TIMES

100% DE NEWS, PREVIEWS ET TESTS EN DIRECT DU JAPON



Clockwork knight SATURN,
Toshinden PS-X,
Dragon Ball Z NEC,
X-Men, Tekken ARCADE,



UNE FIN D'ANNEE EXPLOSIVE !



UN NO
TRÈS



Me revoici après un long mois d'enquête en plein coeur du Japon et de Tokyo, sa capitale magique. Le Noël du Japon sera 32 bits cette année. Les précommandes de Saturn, de PS-X et de PC FX se comptent par milliers, et la police redoute déjà les longues files d'attente lors de la sortie de ces machines. Les files d'attente des boulangeries polonaises ne sont rien en comparaison à ce qui attend les japonais pour cette fin d'année. Le comparatif pain/console n'étant pas du meilleur des goûts, je n'insisterais pas dessus, mais bon, vous avez pigé l'idée.

Après avoir été cordialement invité par Sony Japon (que je remercie au passage), je vous présente ce mois-ci les premiers jeux PS-X en test. Ridge Racer et Toshinden. Et oui, rien que ça. Côté news, ne manquez surtout pas les dernières nouveautés d'arcade entre Dragon Ball Z, X Men et Tekken, vous en aurez plein la vue.

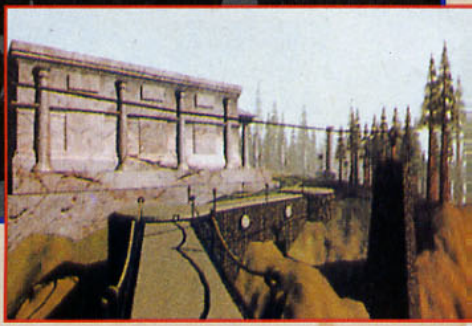
Le mois prochain, je vous parlerai en détail des prochaines machines de Nintendo, la Virtua Boy, et l'Ultra 64. Pour l'instant, place à PS-X ainsi qu'à la Saturn.

KURIBO

MYST

PS-X
SOFT BANK

Hit sur PC CD-Rom, Myst devrait, courant 95, arriver sur PS-X. Au programme, des images somptueuses (contrairement à la lamentable version Mega CD), une aventure géniale et des énigmes complètement tordues. Voilà ce qui vous attend avec ce soft que les fans de Toshinden ne sont certainement pas pressés de voir.



DARKSTALKER

Vous souvenez-vous de ce fantastique jeu de baston ? Oui ? Vous avez bien raison, car il n'est pas si vieux que cela. Eh bien, sachez que ce magnifique jeu à l'animation digne d'un véritable dessin animé, est prévu pour la mi-mars 1995. Nous vous donnerons plus de précisions en temps voulu, bien évidemment. En attendant, des photos pour baver...



PLAYSTATION
CAPCOM



BOXER'S ROAD

PS-X NEW

Prévu pour février 95, le premier jeu de boxe sur la PlayStation semble promis à un beau succès. Au programme, zooms, rotations, textures mappées, bref la totale une fois de plus pour les joueurs les plus exigeants. Je reste persuadé que ça va vous plaire, petits Tyson en herbe !





LE BOMBER MAN NOUVEAU EST ARRIVÉ !

On n'arrête pas une série qui marche. C'est un peu ce qu'on peut se dire en voyant arriver ce Super Bomber Man 3 qui reprend de très nombreux éléments du Bomber Man'94 de la Nec. Si les voyages en kangourou vous tentent, ce Bomber Man là est fait pour vous.



SUPER FAMICOM HUDSON SOFT

ËL JAPONAIS HIGH TECH!

STARBLADE (ALPHA)

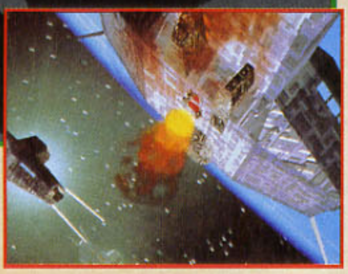
Alors que sur Mega-CD, Starblade est une daube sans nom (c'est d'ailleurs la raison pour laquelle on ne vous le montre qu'en news : il ne mérite pas un tiers de page), Starblade Alpha, sa séquelle, promet d'être la merveille des merveilles sur la Playstation. Shoot'em up en surfaces pleines (genre Sylpheed, mais pas précalculé), Starblade Alpha saura se faire attendre jusqu'au mois de février 1995. En attendant, sachez que Namco a promis une conversion supérieure à l'arcade. On verra bien....





MEGA-CD ET PLAYSTATION NAMCO





TEKKEN

ARCADE NAMCO



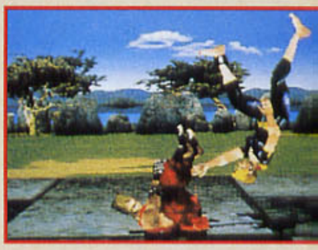
Vous le savez si vous avez déjà lu en détails nos télex : les jeux d'arcade de Namco seront directement adaptables sur PS-X, grâce à un tout nouveau système. On ne résiste donc pas à l'envie de vous montrer le dernier produit arcade de Namco. Ce jeu de baston nommé Tekken vous permettra d'incarner différents personnages, parmi lesquels Nina une jeune femme en costume de Bruce Lee (le Jeu de la Mort pour les connaisseurs), King une espèce de loup-garou des steppes, Jack le Marines aux biceps inversement proportionnés en taille à son cerveau, Dragon le bon américain expert en coups qui tue, et ainsi de suite... Une fois encore, 3D et polygones sont de la partie pour un jeu qui devrait être de la trempe d'un Toshinden ou d'un Virtua Fighter.













CYBER SLED

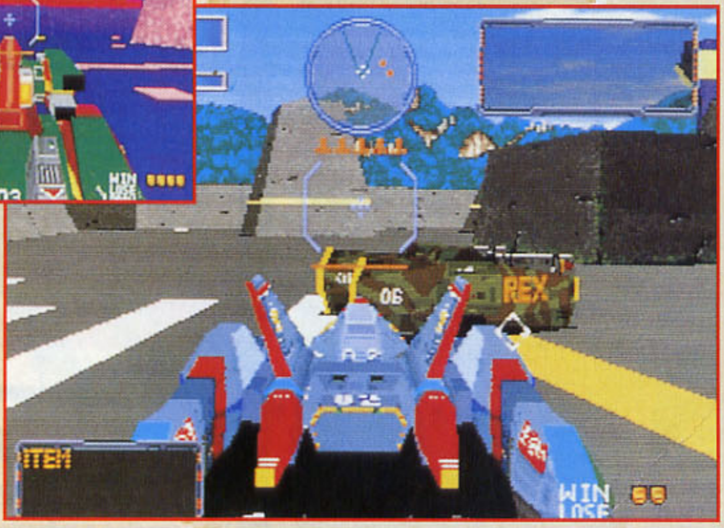






Cyber Sled, jeu très connu des joueurs arcade japonais (les distributeurs français n'en ont quasiment pas entendu parler, les nains !) permet à deux joueurs de s'affronter dans un univers 3D aux commandes de tanks armés jusqu'aux dents, capables de faire des virages, de reculer tout en inondant l'ennemi de tirs puissants et ininterrompus. Comme quoi je sens une fois de plus que la folie va s'emparer de vos esprits lors de la sortie de ce jeu, courant mars, sur Playstation. Une fois encore, Namco montre que la PS-X est sa machine fétiche, et ce n'est pas un mal quand on voit le résultat.

PLAYSTATION NAMCO




DRAGONBALL Z
ILS ARRIVENT...
(C) Bird Studio / Shueisha / Toei Animation . Licence MMP
En vente chez tous les bons magasins
et dans toutes les grandes surfaces
.Revendeurs, contactez nous .
tel : (1) 49 39 01 66
Dans 14 aventures inédites en version française
pour la première fois .
... à suivre la collection JAPANIMATION en V.O sous-titré :
- les dernières OAV Ranma 1/2
(volumes 1 à 6)
- Le film Macross (Robotech)
et bien d'autres encore ...

DE N'IMPORTE QUEL PAYS, DE N'IMPORTE QUELLE COULEUR...

La Game Boy est un cri qui vient de l'intérieur. La Game Boy se met à l'heure Swatch. Finie la Game Boy terne et grise aux pitoyables boutons pourpres. Cette fois, il y en a des jaunes, des rouges, des noires et même des transparentes ! C'est infiniment plus "classe" que les anciens modèles. Non, mais !











LE ROMAN DES COQUILLAGES MONSTRUEUX

Derrière ce titre quelque peu étrange, se cache un gigantesque jeu d'aventure de 24 MB. Se présentant sour la forme d'un Final Fantasy (Mystic Quest), ce jeu vous emmènera dans une contrée lointaine, le Shelldorado, et vous permettra de diriger plusieurs personnages dont "Hinokai no Yuja" (héros du coquillage de feu) dans une aventure longue mais aussi variée. Les combats ressemblent à ceux d'un Phantasy Star (Megadrive,) mais avec des décors somptueux et des ennemis superbes. Une quête à suivre pour tous les fans du genre.



SUPER FAMICOM
HUDSON SOFT



SONY : DES CD BROIENT DU NOIR ?

C'est tout beau, c'est tout chaud. Voici l'allure qu'auront les CD-Rom de Sony : ils seront noirs. C'est étrange, je sais, mais ça a au moins le mérite d'être original.

UNE BELLE BOIBOITE POUR LA SATURN

Voilà ce que vous recevrez si vous commandez une Saturn en import. C'est si beau, qu'on a pas résisté à l'envie de vous le faire voir.







BATTLETECH

MEGADRIVE MALIBU

Battletech, un jeu qui nous propose des tas de robots, enfin disponible au Japon, c'est le bonheur que je vous propose aujourd'hui de partager. Mettant en scène un gros robot, dans un jeu identique à Jungle Strike, Desert Strike et autre "Strike" avec des hélicoptères en 3D, ce jeu peut se vanter d'être aussi intéressant que ses cousins, mais encore plus rigolo. En effet, qu'est-ce qu'on rigole à diriger un gros machin bien lourdaud qui écrase des mecs avec ses grands pieds et éclate des bâtiments en marchant dessus. Composé d'un grand nombre de niveaux, de possibilités aussi originales qu'amusantes, et bénéficiant d'une bonne réalisation, Battletech devrait aussi cartonner lors de sa sortie en Europe, en mars 95. Tiendrez-vous jusque-là ? Si c'est non, sachez que la cartouche est déjà disponible en version américaine et japonaise. Vous êtes content ?

MAGIC KNIGHT RAY-EARTH

SATURN SEGA





Tiré du manga de "Clamp", ou plus récemment de la nouvelle série télévisée japonaise (relisez donc Anim'pad).





Magic Knight Ray-Earth (ou pour être exact MahôSenchi Ray Earth) met en scène les trois petites écolières douées de pouvoirs magiques dans un jeu mitigé entre Zelda et Phantasy Star. Prévu pour le mois d'avril, on ne se doute pas un instant que ce sera une (excellente) repompe de Secret of Mana.

Telex!

• **Sony aura lancé** près de 100 000 PS-X lors de sa sortie le 3 décembre dernier. Près de 100 000 autres seront sur le marché pour les fêtes de Noël !

• **Lors de la sortie de la PS-X,** huit jeux seront immédiatement disponibles et 23 seront en vente dès la fin du mois de décembre. Actuellement, 240 développeurs travaillent sur la machine pour 700 jeux en préparation !

• **Sega a dévoilé** la liste des futures extensions (!) pour la SegaSaturn. Des manettes infrarouges, un livre électronique (?), un clavier (!?), un lecteur de disquettes externe (??) et un disque dur peut-être interne (????).

• **Sega organise,** depuis octobre 94 jusqu'en février 95, dans tout le Japon, une grande tournée musicale : le Virtual Fighter Concert ! Ils étaient plus de 8 000 pour le premier rendez-vous.

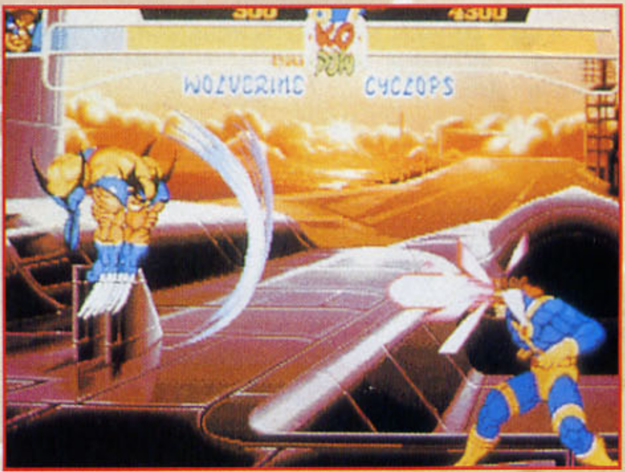
• **La fameuse machine virtuelle** de Nintendo (32 bits) appelée Virtual Boy a été dévoilée en novembre. Le premier jeu présenté vous mettait dans la peau de Mario, qui lançait des tortues sur ses ennemis arrivant de face ! Cette machine sera commercialisée à trois millions d'exemplaires.

• **Namco,** qui semble aller main dans la main avec Sony, a mis au point un nouveau système de carte d'arcade appelé "Modèle 11", compatible avec la PS-X ! Tous les jeux pourront ainsi être facilement adaptés.

• **Une cartouche de sauvegardes** pour la SegaSaturn sera commercialisée en même temps que la console, lors de sa sortie le 22 novembre. La Power Memory (c'est son nom) devrait être vendue au prix de 350 F.

• **Entre deux pestes et deux usines chimiques qui explosent,** les Indiens (habitants de l'Inde et non pas les Sioux, Apaches et autres Cheyennes) devraient bientôt pouvoir s'essayer aux tout derniers produits de Sega. En effet, Sega ouvrira l'année prochaine (sous réserve d'un cataclysme naturel genre raz-de-marée ou épidémie de choléra) un Game Center à Bombay. C'est chouette la vie, quand on est indien !





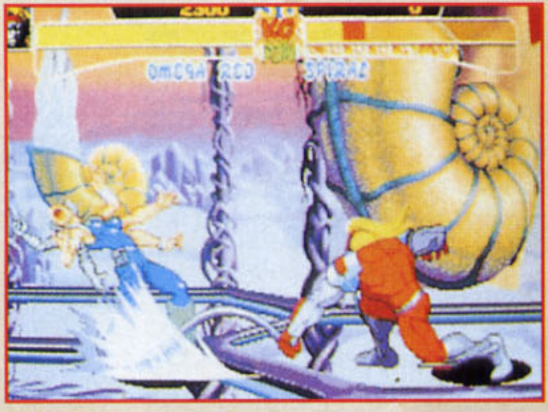
X MEN
CHILDREN OF THE ATOM

ARCADE
CAPCOM

Alors que Wolverine vient à peine de débarquer sur les consoles 16 bits, Capcom décide de mettre en valeur toute la troupe des X Men, dans un jeu de baston d'une qualité graphique encore rarement égalée. On retrouve la griffe Capcom dans un jeu très similaire au récent Darkstalker. C'est une fois encore un véritable dessin animé. Fan des X Men et des jeux de combats, ne manquez surtout pas ce rendez-vous d'arcade.













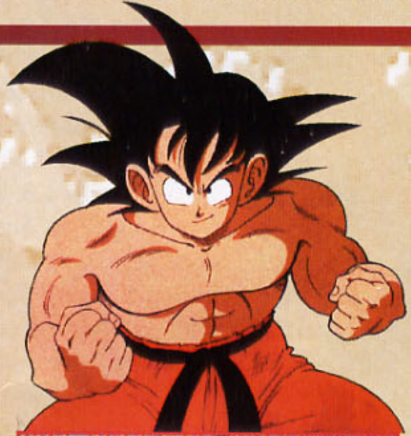


DRAGON BALL Z SUPER GOKUH DEN

Plébiscité par les fans de la série au Japon, Dragon Ball Z Gokuh Den sur Nec se voit adapté et modifié sur Super Nintendo. Ce ne sera donc pas un DBZ4 qui arrivera prochainement sur Super Nintendo (ouf!). Le jeu met en scène SonGokuh, de ses débuts jusqu'à son ultime transformation face au démon Buh. Le jeu sera un mélange de jeu d'aventure, avec des phases d'action, d'adresse, de combat et de jeu de rôles. Un jeu qui ravira les fans, et qui ravira en fait tout le monde, puisqu'il y aura plein de jeux dans le jeu... Bande de gâtés, va ! Sortie prévue en mars, pour les dix ans du premier album de DDB.



SUPER FAMICOM BANDAI



DRAGON BALL Z GOKUH HISHODEN

SUPER GAMEBOY BANDAI

Décidé qu'il est à se faire plein de sous avant que Dragon Ball Z ne soit plus une licence en or, Bandai se décide enfin à sortir son produit fétiche sur Gameboy. Alors, bien sûr, ne croyez pas que vous allez pouvoir casser du méchant avec un jeu de baston, puisque cela sera un jeu de rôles-aventure avec manipulation d'icônes pour ensuite admirer les belles (enfin, restons simples, c'est tout de même de la Game Boy) scènes animées du jeu. Sortie au Japon lorsque vous lirez ces lignes.









ARCADE BANPRESTO





DRAGON BALL Z 2 SUPER BATTLE

Après le cuisant échec d'un premier épisode médiocre en arcade, Banpresto récidive avec une nouvelle version deux fois plus belle, et très certainement beaucoup plus jouable. Mettant en scène les personnages du dessin animé inconnu de tous, ce jeu d'arcade sortira dans quelques semaines sur le territoire français, si bien sûr les distributeurs prennent la peine d'en faire venir de ce formidable pays qu'est le Japon.

Telex!

• **En exclusivité,** on a vu pour vous la nouvelle console 32 bits de Nintendo : le Virtual Boy. Ce sera une machine assez bizarre qui sera placée sous le signe de la réalité virtuelle. Premiers jeux attendus : une version remaniée de Killer Instinct, et un nouvel épisode du plombier nommé Super Mario Virtual Kid. Plus d'infos dans notre prochain numéro.

• **Achetez vos Saturn maintenant !** En effet, la politique de Sega est de vendre à perte en cette fin d'année, pour s'assurer un public potentiel pour ses prochains jeux. Une légère augmentation se fera donc sentir dans les prix, début janvier. Viiiite, viiiite!

• **Selon Sega,** il semblerait que Sonic ne fasse JAMAIS d'apparition sur Saturn. Cependant, on ne voit pas pourquoi il n'apparaîtrait pas, si Sega a autant de mal qu'on le dit à trouver une mascotte pour la Saturn.

• **Le staff de Square Soft** est en train de plancher sur le scénario de Final Fantasy 7. Greg est déjà mort, la bave aux lèvres...

• **La guerre des prix :** Square Soft ayant annoncé Chrono Trigger pour un prix avoisinant les 12 800 yens (ce qui est énorme), Enix a aussitôt annoncé son Dragon Quest 6 pour le même prix. Les Japonais en sont restés coi... et se préparent à débourser.

• **Les fans d'animation** vont être heureux avec leurs 32 bits : sont prévus pour eux un Yuyu Hakusho sur 3DO (février), un Dragon Ball Z sur Playstation (aucune date), un Gundam sur Playstation (mars 95) un Ray-Earth sur Saturn (avril 95), et un Sailormoon sur FX-Nec (aucune date).

• **En parlant de Yuyu Hakusho,** sachez que Namco étant très ami avec Sony et possédant la licence Yuyu Hakusho, il semblerait qu'un jeu de baston sur ce personnage soit prévu sur Playstation.

• **Dragon Ball Z sur Nec,** ce n'est pas fini. Un second volet dans le même style est prévu pour le mois d'avril, afin de couvrir le reste de la série télé.

• **Sega n'en finira jamais** de nous étonner. Sonic, ami de la paix, des animaux, des lutins bleus, des grenouilles et des extraterrestres, devient le nouvel étendard de tout un ensemble de valeurs. En s'associant à la célèbre chaîne musicale MTV le 9 octobre dernier, Sega a organisé une immense compétition autour du jeu Sonic et Knuckles. Près de 100 joueurs se sont affrontés sur l'île d'Alcatraz (ancien pénitencier) où se déroulait la compétition. Décors et figurants étaient là pour l'ambiance. C'est-y pas beau, tous ces gens qui militent pour la paix et la liberté dans le monde ?

VERSION JAPONAISE

IMPORT

PS-X

SEGA VS SONY: LA HACHE DE GUERRE SORTIE DE TERRE !



EDITEUR · NAMCO	
GENRE · COURSE/AUTOMOBILE	
TEXTE A L'ÉCRAN JAPONAIS	
DIFFICULTE · MOYENNE	
NIVEAU DE DIFFICULTE · 3	
NOMBRE DE JOUEURS · 1	
CONTINUES · AUCUN	
GRAPHISME	18
ANIMATION	18
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	19
GLOBAL	96 %

Alors que le duel Sega-Sony semble s'être substitué pour l'instant à celui entre Sega et Nintendo, chacun fait le maximum pour faire pencher le cœur des joueurs en sa faveur. Ainsi, Sega mise-t-il sur ses gros titres d'arcade pour booster les ventes de sa machine (le 22 novembre prochain) : Virtua Fighter (1&2), Daytona USA. Sony, quant à lui, un moment en retard, effectue un retour fracassant avec des jeux destinés à concurrencer sérieusement ceux de Sega. Pour cela, Sony s'est allié dès le début à de grands noms de l'arcade comme Namco, Konami et Capcom. C'est Namco et Konami qui vont ouvrir le bal pour la PS-X. De plus, la surprise est venue récemment de Takara, célèbre pour ses conversions de jeux Neo Geo sur Super Famicom et sur Megadrive. Ainsi, pour la sortie officielle de la machine, les espoirs de Sony reposeront-ils sur : Ridge Racer de Namco (vs Daytona USA & Virtua Racing Saturn), Ultimate Parodius de Konami, puis, un peu plus tard, sur Tekken de Namco et Toshinden de Takara (vs Virtua Fighter 1 & 2), ainsi que les autres titres de Namco et Konami. Ridge Racer sera le premier à sortir, et Sony compte beaucoup sur ce jeu. Mais force est de constater que Namco et Sony ont signé avec Ridge Racer Grand Prix un véritable petit chef-d'œuvre ! La guerre promet d'être rude à Noël ! Tout d'abord, le principe n'a pas changé. Comme dans Out Run, vous devez accomplir un périple en un temps limité. Le joueur doit rallier des "Check Points", sorte de portes ; en passant dessous, on gagne de précieuses secondes qui permettront de continuer la course. Il s'agit alors d'essayer de trouver une trajectoire idéale, de sorte à perdre le moins de temps possible. Chauffez les moteurs, le reste est en images ! Prévu pour la sortie de la machine (3 décembre), pour seulement 6 000 yens (soit moins de 350 francs !).

RIDGE R



Tout est identique à l'arcade ! Le départ est pour bientôt ! Dans le ciel, on retrouve l'hélicoptère, mais aussi les dirigeables. Si je vous dis que sur des écrans décoratifs, on retrouve des jeux célèbres de Namco, vous me croirez ? Vous avez intérêt ! Premier jeu à voir dans le jeu : Galaga.

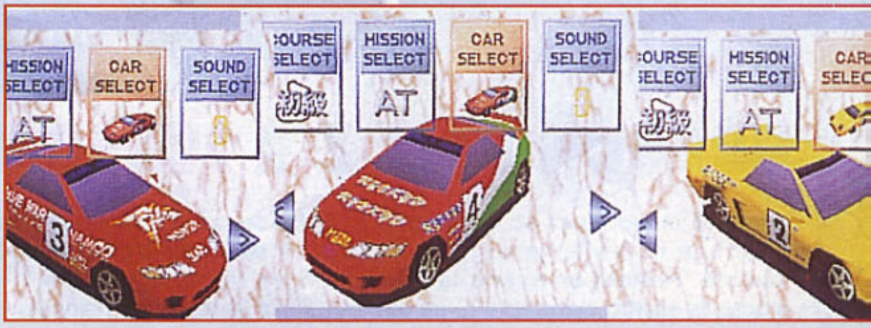


Faufilez-vous entre vos concurrents. Attention, il va falloir faire vite, avant que les voitures verte et rouge ne se rabattent ! Une fois encore, l'animation est tout simplement impeccable, il n'y a rien à redire.



L'entrée du tunnel droit devant ! A fond la caisse ! Profitez de ces virages très larges pour doubler vos adversaires.

CHOISISSEZ VOTRE VÉHICULE !



Bien entendu, le jeu vous propose la vue "cockpit" qui est celle de l'arcade. Même en plein écran, l'animation est ultra fluide. Ça va vite, très, très vite ! Jamais jeu (console ou micro), n'aura été aussi spectaculaire. Même le très récent Nascar Racing pour PC CD-Rom est bien loin d'être aussi impressionnant.



Les décors n'ont eux aussi pas été oubliés. De bout en bout, ils sont superbes.





Pour son premier jeu sur PlayStation, Namco n'a pas lésiné sur les moyens. En effet, avec Ridge Racer, on a non seulement la première grosse licence sur la PlayStation, mais aussi son tout premier grand hit. Quand on vous disait qu'un jour l'arcade débarquerait dans votre salon, on ne s'était pas trompé ! Avec Ridge, on a déjà une bonne idée des capacités extraordinaires de la machine de Sony en matière de gestion de la 3D mappée. À coup sûr, la bataille engagée entre Sega et Sony promet d'être passionnante. Il faudra certainement attendre le très prometteur Daytona USA sur SegaSaturn pour avoir une idée précise des forces en présence. En tout cas, Ridge Racer, qui est l'un des tout premiers jeux disponibles sur Playstation, est tout simplement Fa-Bu-Leux! Vous en aviez rêvé, Sony l'a bien évidemment fait, grâce à Namco ! KURIBO

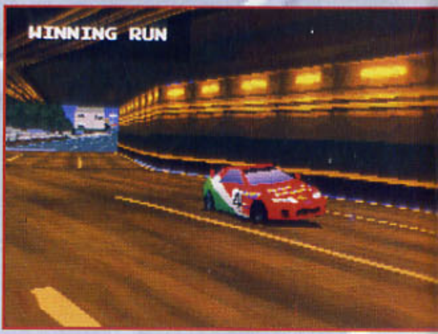
- La version arcade !
- Graphismes et sons grandioses.
- Un jeu mythique chez soi !

- Un seul circuit.
- Ne contient pas le tableau de bord de la Nissan Fairlady Z300 à brancher à la place de la manette



La console calcule en temps réel tous vos déplacements. Il est ainsi possible de prendre le circuit en sens inverse pour un max de sensations fortes. C'est en quelque sorte un second circuit, même si vous ne pourrez pas le visiter très longtemps.

Un passage dans le tunnel avec des bruitages parfaits. Allongez-vous devant votre écran géant, plongez-vous dans la nuit, et le réalisme sera total.



ACER



Un passage impressionnant sur ce pont qui se termine par un virage à gauche pas toujours évident à négocier lorsque l'on roule à fond la caisse.



Pas évident de terminer la course en tête. Cette fois-ci, plus de Check Point, mais c'est le Finish, l'arrivée. Allez, encore un tour, après tout, c'est tout de même du jamais vu.

MERCI À SONY JAPON

Kuribo et l'ensemble de l'équipe de Joypad tiennent à remercier Sony Japon pour leur accueil chaleureux et leur aide précieuse. Tout ce test n'aurait pu exister sans leur collaboration. Alors, une fois encore, merci !

RIDGE RACER

Alors que la version arcade ne vous proposait qu'un seul bolide, il est cette fois possible de choisir parmi plusieurs véhicules. Chaque voiture possède bien entendu ses propres caractéristiques techniques. À vous de faire le choix le plus judicieux !





Le Check Point n'est pas loin, et les précieuses secondes non plus. Peut-être verrez-vous enfin la fin de ce satané circuit ?

Alfa ou pas Alfa ?

Même si Ridge Racer PlayStation possède la mention "Alfa", le jeu ne comporte pas beaucoup de changements par rapport à la version arcade. Le seul, à vrai dire, semble être la possibilité de choisir sa voiture parmi les cinq écuries proposées. Autrement, on est en face d'une très (trop ?) fidèle conversion de l'arcade. Ainsi, on retrouve les mêmes "défauts" que la version arcade :

- un jeu qui manque de fun par rapport à un Daytona USA,
- un seul circuit.
- deux vues de la voiture contre quatre pour son rival Daytona USA.

Tous ces éléments auraient peut-être pu (dû ?) être évités avec une vraie version Alfa. D'ailleurs, Namco a eu vite fait de trouver un nouveau nom à son jeu en ôtant la mention "Alfa" : Ridge Racer Grand Prix (un hasard ?).









En fin de partie, regardez un peu vos temps. Le véhicule employé figure aussi dans ce tableau qui peut être sauvegardé. Un bon moyen pour conserver vos meilleurs scores.



Un passage en zone urbaine pour des décors toujours aussi fantastiques.



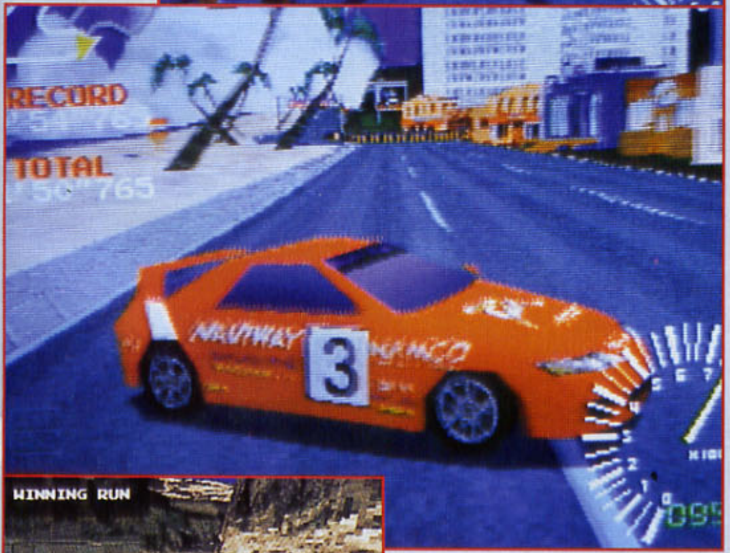




Ridge Racer, c'est aussi toute une série d'obstacles à éviter. Vous ne risquez pas l'accident à chaque instant, mais si vous n'évitez pas les embûches, vous risquez fort de ne pas finir le tour à temps...



Un démarrage vu de derrière le volant.



Et un petit dérapage, un !

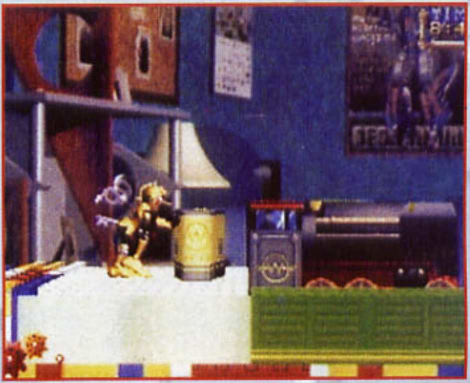


Une fois la course terminée et remportée, refaites un tour, guidé par la console, sous différents angles de caméra. Un spectacle à voir et revoir !

VERSION JAPONAISE

IMPORT Saturn

UN CHEVALIER EN ORBITE, AUTOUR DE SATURN



Très courageux, notre bon chevalier à l'épée en forme de clé, pousse aussi des éléments du décor qui pourront lui servir à progresser. Pas question de foncer tête baissée !

EDITEUR	SEGA
GENRE	PLATES-FORMES
VERSION	JAPONAISE
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
NOMBRE DE NIVEAUX	6
CONTINUES	3
GRAPHISME	19
ANIMATION	18
MANIABILITE	18
SON/BRUITAGE	17
GLOBAL	95 %

Minuit passe, la place publique des jouets s'anime joyeusement. C'est aussi le lieu idéal pour admirer la délicieuse demoiselle du coucou : Chelsy. À ce sujet, le héros Papperouchau et son rival, le chevalier d'argent, se disputent. Soudain, la place des jouets est plongée dans le noir le plus profond. C'est une panne électrique ! Sur le coup, la place est prise de panique, mais la lumière revient. Mais horreur, Chelsy a disparu ! Elle a été kidnappée ! Il ne reste pas beaucoup de temps pour la sauver : nos amis ont jusqu'à l'aube pour la retrouver. Mais qui a bien pu enlever Chelsy ? C'est vrai, qui a pu faire une chose pareille ? Hein ? Quand on y pense, qui peut se permettre ? QUI ?... On ne va quand même pas tout dévoiler !





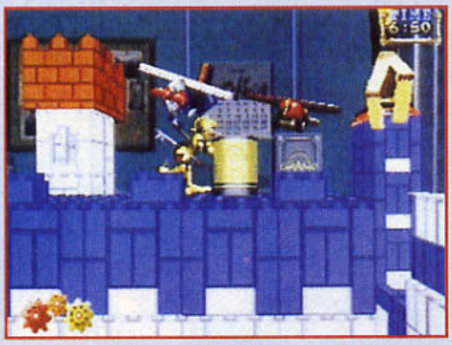
Un boss de taille contre un chevalier qui a bien du mal à se battre.



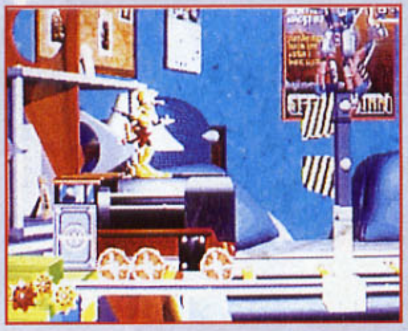
Ça y est ! On le tient le premier grand jeu digne de la SegaSaturn ! Clock Work Knight nous démontre vraiment que la nouvelle machine de Sega est une bombe ! On commençait à avoir un peu peur, car à chaque fois, dans les annonces ou les démos de salon, la PlayStation se montrait supérieure. Maintenant, on est rassuré : la Saturn aussi est très douée en matiere de polygones mappés animés ! Outre sa réalisation FABULEUSE, Clock Work Knight offre un intérêt réel avec ses pièges, ses animations comiques et ses graphismes originaux. Présent au début par Sega comme une simple démo des capacités de sa machine, CWK est devenu, en l'espace de six mois, un super-hit en puissance! C'est peut-être ce qu'on peut appeler du savoir-faire ou alors tout simplement de la magie ? Prévu pour décembre, à moins de 270 F (au Japon bien sûr !), CWK va certainement ouvrir une nouvelle saga dans le monde enchantée de Segaland ! KURIBO

- Le premier super jeu de la SegaSaturn.
- Exploite vraiment les capacités de la machine.
- Original, malgré un genre classique (celui des plates-formes).
- La haute-résolution !

- Une certaine lenteur du personnage (mais c'est voulu !).
- Il est temps que j'aille dormir ! Bonne nuit ! Il y a huit heures de décalage, ici ! À plus !



On se croirait étrangement dans un monde de Lego... Allez comprendre !...

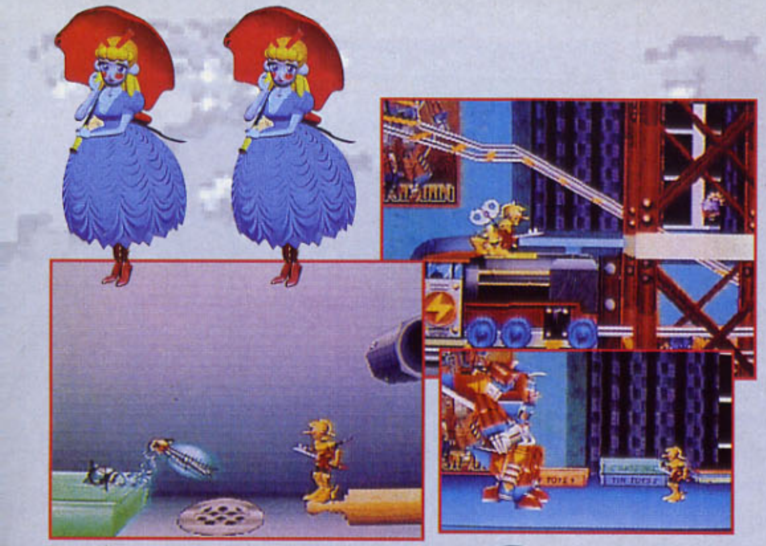


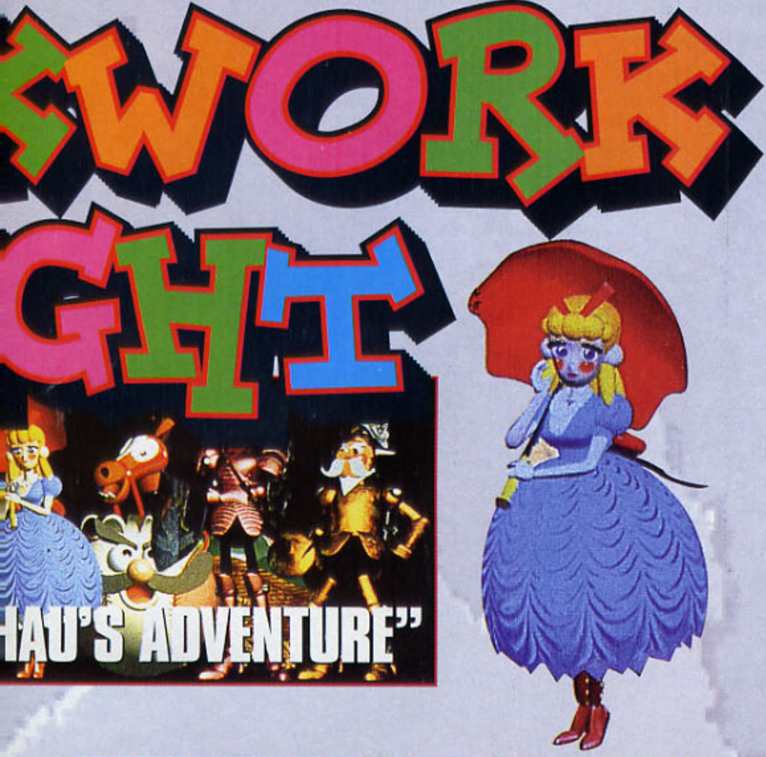




Côté couleurs, il est clair qu'il n'y a rien à redire. Le petit chevalier progresse dans les niveaux en éliminant ses adversaires à grands coups d'épée. C'est aussi beau que passionnant.

SORTIE ANNONCÉE : 9 DÉCEMBRE.
PRIX OFFICIEL : 4800 YENS (ENVIRON 270 F).

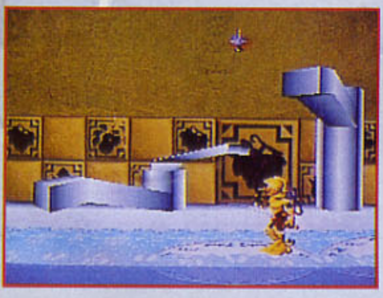


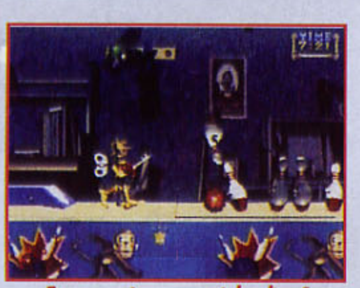






Une démo qui en jette. Regardez donc ces clichés pour vous en convaincre !





Et pourquoi pas un petit bowling ?



VERSION JAPONAISE

IMPORT

PS-X

SAMURAI SHODOWN PUISSANCE 1000 !



TOSH

EDITEUR · TAKARA

GENRE
BASTON POLYGONALE

VERSION · JAPONAIS

DIFFICULTE · MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE · 3

NOMBRE DE JOUEURS · 2

NOMBRE DE COMBATTANTS · 8

NOMBRE DE CD · 1

GRAPHISME	19
ANIMATION	19
MANIABILITE	18
SON/BRUITAGE	17

GLOBAL 95 %

SORTIE ANNONCÉE : UNE OU DEUX SEMAINES APRES LA SORTIE DE LA PLAYSTATION.
PRIX OFFICIEL : 6 000 YENS (ENVIRON 350 F).

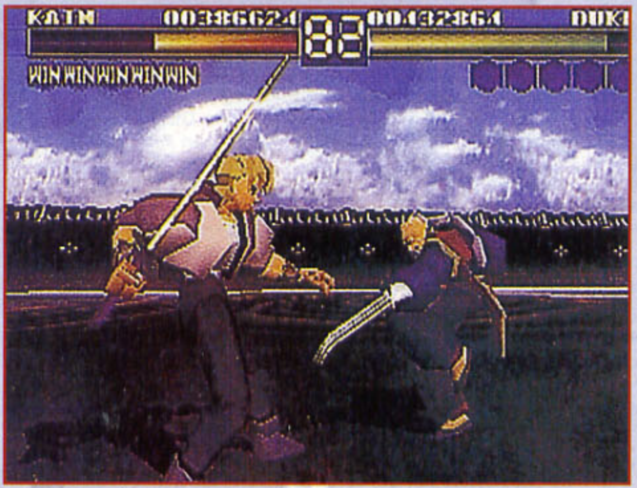
C'est le premier clone de VF (Virtua Fighter) annoncé. En fait, l'élève semble avoir largement dépassé le maître, car il faudrait plus le comparer à un Virtua Fighter 2 (version arcade). Bien que le jeu soit une "copie" de VF, il est indéniable que Takara est capable maintenant de créer et de réaliser, non plus seulement des conversions de titres Neo Geo, mais ses propres hits. Ce jeu de combat en 3D est plus comparable à un "Virtua Samurai Spirits" qu'à un simple VF. Sa réalisation est pour l'instant impeccable et ne présente aucun défaut notable.

Le jeu est entièrement en polygones mappés, avec en plus l'emploi de Gouraud ! De plus, la modélisation des personnages est similaire à celle de VF, ce qui laisserait dire (encore une fois !) que la PlayStation est plus douée que la SegaSaturn dans ce domaine ! Il suffit de voir Ellis s'animer avec sa tenue en polygones transparents, pour comprendre que la PlayStation est tout simplement MONSTRUEUSE !

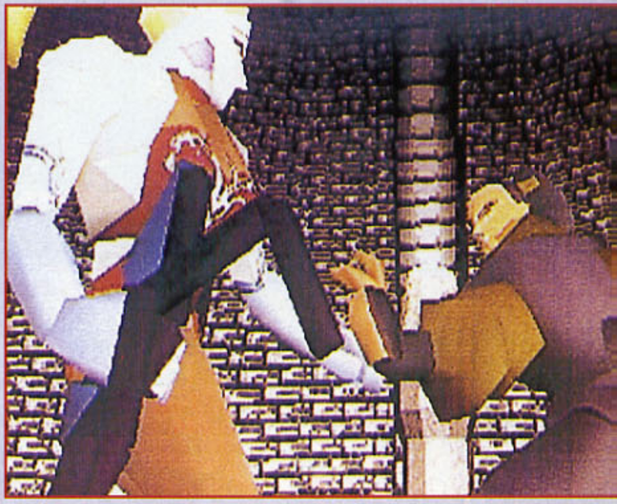




Sophia, une combattante aussi sexy que redoutable. Le pauvre Ozuwo risque bien d'y perdre plus qu'un dentier.



Gros plan sur l'action ! En plein cœur du combat. L'animation est tout simplement époustouflante. Les Mortal Kombat II et autre Super Street Fighter II sont relégués au fond d'un placard avec de gros rats. Les amateurs de Virtua Fighter trouveront là leur compte.









Jamais jeu de baston sur console n'aura été aussi bien animé. Toshiden : un hit en puissance.

INDEN



Autant dire tout de suite que les combats dans ce jeu sont d'un rare sensationnel. Rangu et son épée demesurée devraient en calmer plus d'un.



Y a un petit vieux qui va se prendre un coup d'épée, s'il continue à me chercher!

TOSHINDEN



Inconnu il y a seulement quatre mois, Takara a surpris tout le monde avec ce "surper-hit" en puissance ! Même Sega ne s'y est pas trompé en annonçant dans la foulée la sortie, l'an prochain, de Virtua Fighter 2 sur SegaSaturn ! Takara ne cesse de nous surprendre ces derniers temps avec la qualité grandissante de ses produits. Mais force est de constater que Toshinden dépasse de loin tout ce qui s'était fait auparavant ! À tel point que Virtua Fighter a pris dix ans, à côté ! Les fabuleuses capacités de la machine de Sony en matière d'animation des polygones ont dû très certainement beaucoup aider Takara dans la réalisation de ce jeu ! Prévu pour le début du mois de décembre, ce superbe jeu de combat ravira à coup sûr tous les heureux possesseurs de PlayStation en mal d'action.

KURIBO

- Une réalisation grandiose
- Ça bouge à merveille !
- L'emploi des armes est sublime.
- Un jeu de baston console incroyable.

- Je ne trouve pas, et pourtant j'ai cherché !
- Le jeu n'utilise pas de casque de réalite virtuelle avec une épée virtuelle.
- Le jeu ne sera certainement pas livré avec une vraie Sophia (avec sa tenue et tout, et tout).



Une aire de combat assez grande et des décors sublimes qui montrent que la PS-X est LA machine des années 90.







Bien entendu, les coups spéciaux n'ont pas été oubliés. La preuve, avec cette scène tout simplement incroyable... mais vraie !







NOSFERATU VAUD'POIL ?

On peut dire qu'on l'attendait, cette cartouche : quatre ans déjà ! Lorsque Tonton Steph s'est acheté sa première Super Famicom à 6 000 F (avec des jeux quand même), il rêvait déjà de Nosferatu. Ce jeu est resté dans les tiroirs pendant tellement longtemps, que notre pauvre Steph n'y croyait plus. Mais voilà qui est réparé, avec l'arrivée en import de ce jeu qui n'a finalement pas vieilli. Le principe utilisé fait énormément penser à Prince of Persia, mais revisité à la sauce arcade. On doit en effet faire progresser son personnage dans des dédales de couloirs tout en évitant des pièges toujours plus machiavéliques. Mais il faut aussi lutter contre des hordes d'ennemis que l'on combat à la manière d'un beat-them-up classique avec moults coups spéciaux. Et tout se passe dans une ambiance de mort bien scabreuse.

EDITEUR	SETA
GENRE	SIMULATEUR DE PRINCE OF PERSIA
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	8
GRAPHISME	16
ANIMATION	18
MANIABILITE	17
SON/BRUITAGE	16

GLOBAL 91 %



BEAT-THEM-UP

Nosferatu est aussi un beat-them-up, et les auteurs ont porté leur effort sur les combats qui rappellent ce que l'on connaît dans le genre, avec des coups spéciaux et un grand nombre d'ennemis aux réactions variées.



PRINCE OF PERSIA

Nosferatu est principalement un jeu à la Prince of Persia, avec une vue de profil (légèrement isométrique) et des passages qui rappellent ce jeu d'action et de réflexes. On saute, on s'accroche in-extremis aux parois, on enclenche des mécanismes, etc.

NOSFERATU







Le nombre de coups et de mouvements possibles est impressionnant. Par exemple, pour glisser sous ce passage, il faut quand même courir (deux fois curseur "Droit", par exemple) puis appuyer simultanément sur le bouton "Y" et le curseur "Bas".

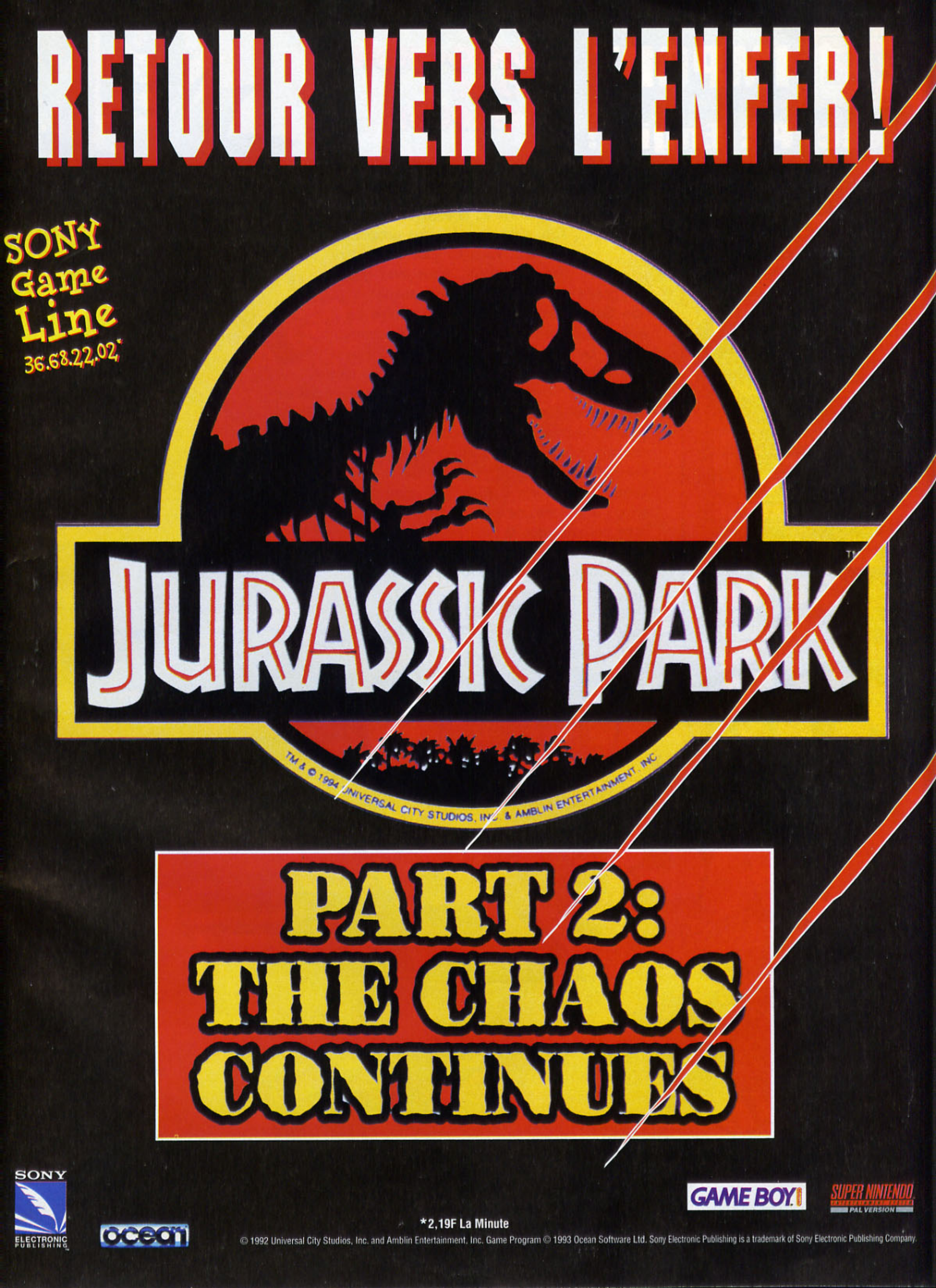


On peut dire qu'ils ont eu le temps de le peaufiner, ce Nosferatu, depuis le temps qu'on l'attendait... Alors, forcément, on ne trouve pas le jeu aussi exceptionnel qu'on l'aurait trouvé, il y a trois ans. De plus, un terrible parfum de Prince of Persia semble s'échapper de ce jeu maléfique. Mais trève de critique, Nosferatu est un sacré bon jeu d'action qui reprend en effet le principe de Prince of Persia, mais en y incluant davantage de baston. Je veux dire par là qu'il ne s'agit pas de récupérer une épée et de participer à des combats erratiques, mais plutôt de cogner à chaque détour de couloir en utilisant de nombreux coups et enchaînements (dont certains coups spéciaux comme dans un beat-them-up d'arcade). Mais comme il faut aussi savoir utiliser ses petites mimines en visant juste, et son petit cerveau en sachant s'orienter, le jeu prend une dimension captivante. Les graphismes sont de toute beauté (bien qu'un peu ternes), mais c'est surtout le sprite du personnage qui étonne par le réalisme de ses mouvements. De longues heures de jeu avec des cadavres qui pendent et des zombies bien frais, à posséder obligatoirement.

OLIVIER

- Une animation du personnage réaliste.
- Moitié beat-them-up, moitié Prince of Persia, génial !
- Une ambiance terrifiante.

- Le personnage glisse...
- Les couleurs sont ternes.
- C'est tout !


RETOUR VERS L'ENFER!
SONY
Game
Line
36.68.22.02*
JURASSIC PARK™
TM & © 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC
PART 2:
THE CHAOS
CONTINUES
SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
ocean
GAME BOY
SUPER NINTENDO
PAL VERSION
*2,19F La Minute
© 1992 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. Game Program © 1993 Ocean Software Ltd. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

VERSION JAPONAISE

IMPORT

Nec/Pc Engine

SON GOKUH MODE D'EMPLOI





EDITEUR	BANDAI
GENRE	INÉDIT
VERSION	JAPONAIS
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUE	SAUVEGARDE AVEC BACKUP RAM

GRAPHISME	16
ANIMATION	18
MANIABILITE	07
SON/BRUITAGE	18

GLOBAL 93 %

Dragon Ball Z, la légende de Songokuh, c'est ce que vous propose de partager avec vous ce CD. Le scénario du jeu est le suivant : vous avez toute une partie entièrement en dessin animé où Son Goten demande à son grand frère de lui parler de son père, qu'il n'a jamais connu. L'intro où l'on voit Son Gokuh mourir avec Cell, identique en tout point au dessin animé, vous met d'ailleurs dans l'ambiance : ce n'est pas un jeu comme les autres. Vous aurez donc le choix de raconter l'histoire que vous voudrez à Son Goten, en sachant qu'une fois toutes les histoires racontées, vous pourrez alors lui narrer le combat contre Cell. Fidèle à la série et extrêmement sympa, il prouve une fois de plus – s'il en est encore besoin – que la Nec est très certainement l'une des meilleures machines de tous les temps, mais était-ce encore à prouver, dites ?





DRAGON BALL Z

ITAINARU SON GOKUH DENSETSU



Dans cette phase du jeu, vous allez choisir vos actions entre parade "Gard" (panneau de couleur grise), concentration "Keep" (panneau de couleur verte), attaque au poing "Blow" (panneau de couleur rouge) ou attaque énergique "Shoot" (panneau de couleur bleue). Une fois ceci fait, celui des deux qui aura pris l'avantage sur son adversaire fera passer l'écran en mode "Préparation".



Sur cet écran, c'est Son Gokuh qui a pris l'avantage sur Tenshin-Han. Le joueur a ici dix secondes pour décider de ce qu'il va faire (coup simple, enchaînement, attaque spéciale) et l'énergie qu'il va utiliser pour cela. Bien entendu, plus il y a d'énergie mise en jeu, plus l'attaque est puissante. De son côté, l'attaqué pourra lui aussi mettre en jeu de l'énergie pour amoindrir les dommages qu'il va se prendre.



D'un côté, l'on voit l'enchaînement de Tenshin-Han, et de l'autre le Kamehameha de Son Gokuh. Ces scènes sont très réussies et d'une fluidité incroyable.





Le principal avantage du soft tient du fait que, lors des combats, il n'y a AUCUN temps mort tant que l'un des deux personnages a pris l'avantage. On sent d'ailleurs toute la puissance de la console, qui, au fil des années, n'a pas perdu sa réputation de petite nerveuse. J'en veux pour preuve qu'une fois finie une partie de DBZ Nec, il suffit de se remettre sur la version SFC ou Megadrive pour avoir l'impression de jouer avec des légumes bouillis emprisonnés dans un décor de trois centimètres. Bien sûr, le mode de contrôle est assez étrange, mêlant le jeu de baston et le jeu de simulation. Les joueurs sont très souvent surpris et n'ont même pas l'impression de jouer dans les premières parties. Pourtant, une fois maîtrisé, le jeu se revèle plus qu'excellent et permet pratiquement au fan d'atteindre un résultat digne des meilleurs passages de la série télé, qui n'est pas, je vous le rappelle, réputée pour ses quarts d'heure de discussions philosophiques. D'une réalisation sans bavure, donc, Dragon Ball Z SongokuhDen ravira à mort les fans de la série, et rebutera les fans de baston pure ; les amateurs de japoniaiseries aussi apprécieront, rien que par l'ambiance 100 % Japon qui émane de ce disque.

GREG

- On retrouve ENFIN les vraies sensations d'un combat DBZ
- Jamais de temps mort, pas le temps de souffler !
- Le juste milieu entre combat et dessin animé interactif
- De très fidèles séquences animées

- Une maniabilité exécrable pour les débutants
- Une difficulté qui rebute
- Pourquoi le public boude-t-il la Nec ?



Voici toutes les histoires que vous pourrez raconter à SonGoten. Une fois toutes les histoires racontées, vous allez pouvoir lui narrer la terrible bataille contre Cell.



Dans le canyon américain, Vegeta révèle toute sa fureur. Un adversaire redoutable qui prend facilement l'avantage avec des enchaînements poing-pied. Évitez le corps-à-corps !



SonGokuh contre Piccolo Daimaô. On sent déjà la fin du combat, à en voir l'état des jauges de pouvoir des deux adversaires.





Songoten, avide d'histoires



Songokuh, le principal protagoniste de l'histoire



TenshinHan, que vous aurez à combattre deux fois



Songohan, que vous incarnerez lors de la bataille contre Cell



Piccolo Daimaô, le vieux démon que vous devrez combattre 2 fois



Piccolo Junior, le fils du premier du nom



Vegeta, qui est ici en bien mauvaise posture, le pauvre



Freeza, le tout-puissant, que vous devrez aussi combattre deux fois



SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION





MEGADRIVE
+ 2000 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE MEGADRIVE II
599 F neuve + 1 jeu
SUPER PROMO
- Jeu SONIC 49 F
- Jeu STREET OF RAGE 59 F
- Manette MEGADRIVE 3 boutons 59 F
- Manette MEGADRIVE 6 boutons 99 F

32 X (NEUVE) 1 390 F
- Jeu DOOM 489 F
- Jeu VIRTUA RACING DE LUXE 489 F
- Jeu STAR WARS ARCADE 489 F
- Jeu SUPER MOTOCROSS 489 F

SATURN SEGA TEL
Disponible fin Novembre, Contactez nous !!!

MASTER-SYSTEM
+ 1300 jeux disponibles à partir de 49 F
SUPER PROMO JEUX OCCASION
- SHINOBI 49 F
- SUPER TENNIS 49 F
- Manette Neuve 59 F

MEGA - CD
+ 300 jeux
disponibles à partir de 69 F
CONSOLE neuve + 1 jeu
1 590 F
CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

3 DO
+ 200 jeux Neufs et Occasions
disponibles à partir de 139 F
CONSOLE 3 DO TEL

N.E.C
+ 500 jeux disponibles à partir de 59 F
CONSOLE PORTABLE*
GT TURBO + 1 jeu 995 F

NEO-GEO
+ 300 jeux disponibles à partir de 199 F
CONSOLE* + 1 jeu
1 290 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES
SUPER PROMO JEUX D'OCCASION
- NAM 75 199 F • FATAL FURY 249 F

CD ROM PC & MAC
+ 600 jeux neufs et occasions
disponibles à partir de 139 F
- Lecteur double vitesse 990 F
- Joystick 129 F

CDI PHILIPS
Modèle 450
2 490 F
+ 100 jeux disponibles (jeux, éducatifs, films ...)

AMIGA CD32
+ 200 jeux
disponibles à partir de 99 F
CONSOLE neuve + 2 jeux
990 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

JAGUAR
+ 50 jeux disponibles neufs et occasions
CONSOLE NEUVE + 1 jeu
2 190 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

GAME-GEAR
+ 300 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE* + 1 jeu 449 F
- Adaptateur secteur 49 F
- Loupe Game Gear 59 F

SONY PLAYSTATION
Disponible en Décembre, Contactez nous !!!

SUPER-NINTENDO
+ 2500 jeux
disponibles à partir de 79 F
CONSOLE NEUVE 599 F
+ Jeu STREET FIGHTER II TURBO 699F
SUPER PROMO
- Jeu MORTAL KOMBAT neuf 99 F
- Jeu R TYPE neuf 99 F
- Jeu STARWING neuf 99 F
- Adaptateur jeux Jap/USA 99 F

N.E.S NINTENDO
+ 1500 jeux disponibles à partir de 49 F
CONSOLE NEUVE
+ 2 manettes 249 F
SUPER PROMO JEUX NEUFS US
- SUPER MARIO 3 (US) 49 F
- DUCK TALES (US) 49 F
- ADAPTATEUR JEUX US 99 F

GAME-BOY
+ 600 jeux disponibles à partir de 49 F
CONSOLE* 199 F
- TETRIS 49 F
- Adaptateur secteur 49 F

MULTIMEGA
+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD
2 990 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES

OVERGAME MACHINE
«La console d'arcade la plus petite au monde»
1 590 F
+ de 50 jeux disponibles à la location ou à la vente

En vente dans tous les magasins SCORE-GAMES

SÉLECTIONNÉ PAR LES GUIDES:

PARIS COMBINES • PARIS PAS CHER • PARIS MEILLEURS PRIX • PARIS PRIVILÈGES • LE PETIT FUTÉ

CARTE AURORE

FACILITÉS DE PAIEMENT



SPECIAL NOEL
Ouverture
Dimanche 11 et 18 Décembre
de 14 h à 19 h

REVENDEZ, ACHETEZ
VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs

Espace NINTENDO - SEGA - ATARI - NEC - GOODIES ...
46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
(angle 2 rue des Ecoles - Face à la Fac de Jussieu)
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu • RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

Espace CD ROM PC & MAC - SONY - CDI PHILIPS - CD 32 - 3 DO - NEO GEO ...
17, rue des Ecoles - 75005 PARIS
☎ (1) 46 33 68 68 +
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
• Métro : Jussieu
• RER : Luxembourg/St Michel
• BUS : 63 86 87 89 • Parking : Maubert ou Parcmètre

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
OUVERT LE DIMANCHE 10 H à 13 H
à 1500 m de la Croix de Berny
☎ (1) 46 665 666 +
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h • TRAIN : Orlyval
• RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
• Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44 20 52 52
• Lundi de 14 h à 19 h
• Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
• Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
• Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

SCORE GAMES — LA VIDEO ... PASSION

42, rue de
78100 ST GERMAIN EN
☎ (1) 30 61 47 4
• Mardi au samedi de 10 h à 19 h
• RER : St Germain en Laye
• A 200 m du RER
OUVERT LE D... 10 H à ...

+ 20 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F

ADAPTATEUR JEUX MASTER	99 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F
LOUPE GROSSISSANTE	59 F	BATTERIE PACK 6 HEURES	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

COLUMNS	59 F	BATMAN RETURN	99 F	SONIC 2	139 F
SHINOBI	79 F	MICKEY MOUSE	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

FIFA SOCCER	TEL	ECCO 2	299 F	ROAD RASH II	299 F
DRAGON	299 F	LE ROI LION	299 F	SHINING FORCE II	299 F
MONSTER TRUCKS	269 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SONIC TRIPLE TROUBLE	299 F
ALADDIN	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
ASTERIX 2	299 F	POWER RANGERS	299 F	X MEN II	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SHINOBI	59 F	SUPER TENNIS	79 F
SONIC	79 F	WINBLEDON	99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS:

DRAGON	269 F	LE ROI LION	299 F
ALADDIN	299 F	MORTAL KOMBAT II	329 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

32X (neuve)	**1390 F**	DOOM	489 F	VIRTUA RACING DE LUXE	489 F
SATURN dispo	**TEL**	STAR WARS ARCADE	489 F	SUPER MOTOCROSS	489 F

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu + 1 manette	599 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	399 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2	2990 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 59 F MANETTE 6 BOUTONS	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE 199 F ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	49 F	MICKEY & DONALD	139 F	STREET FIGHTER 2'	199 F
STREET OF RAGE	59 F	MORTAL KOMBAT	139 F	TEAM USA BASKET	199 F
ROBINSON BASKET	99 F	SONIC 2	139 F	ALADDIN	249 F
TERMINATOR 2	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	FLASHBACK	275 F
ANOTHER WORLD	139 F	ETERNAL CHAMPION	199 F	FIFA SOCCER	275 F
EUROPEAN CLUB SOCCER	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	LANDSTALKER	299 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	PRINCE OF PERSIA	199 F	NBA JAM	349 F
KICK OFF	139 F	PSG FOOTBALL	199 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

LETHAL ENFORCER 2	349 F	SHINING FORCE II	399 F	URBAN STRIKE	449 F
FLINK	369 F	DRAGON	449 F	MORTAL KOMBAT II	469 F
SPARKSTER	369 F	ECCO 2	449 F	MR NUTZ	469 F
TINY TOON ALL STARS	369 F	LEMMINGS II	449 F	TITI & GROS MINET	469 F
FIFA 2	399 F	LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	NBA LIVE 95	489 F
JORDAN ADVENTURE	399 F	MICROMACHINE II	449 F	WOLVERINE	489 F
LE ROI LION	399 F	NHLPA 95	449 F	NIGEL MANSELL INDY	489 F
MEGA BOMBERMAN	399 F	PITBALL	449 F	WWF RAW	489 F
MICKEYMANIA	399 F	SHAQ FU	449 F	EARTH WORMJIM	499 F
POWER RANGERS	399 F	SONIC & KNUCKLES	449 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
PROBOTECTOR	399 F	STREET OF RAGE III	449 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) **990 F** MEGA CD 2 français neuf + 1 jeu **1590 F**

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	69 F	BATMAN RETURN	249 F	ECCO THE DOLPHIN	279 F
SONIC CD	199 F	FINAL FIGHT	249 F	SYLPHEED	279 F
THUNDERHAWK	199 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	NHL HOCKEY 94	299 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

TERMINATOR	269 F	MICKEYMANIA	399 F	JURASSIC PARK	449 F
FLASHBACK	299 F	MORTAL KOMBAT	399 F	MEGARACE	449 F
PITFALL	299 F	NBA JAM	399 F	REBEL ASSAULT	449 F
ANOTHER WORLD	349 F	ECCO 2	449 F	RISE OF THE ROBOT	449 F
FLINK	349 F	FIFA SOCCER	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
LETHAL ENFORCER 2	349 F	FORMULA 1	449 F	NIGHT TRAP (VF)	499 F

NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU	1290 F
CONSOLE **CD ROM NEO GEO**	3490 F

(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

GHOST PILOT	199 F	WORLD HEROE II	349 F
NAM 75	199 F	SUPER SIDEKICK	399 F
FATAL FURY	249 F	ART OF FIGHTING II	699 F

Exemple de prix jeux CD neufs :

FATAL FURY SPECIAL	449 F	SAMOURAI SHODOWN	449 F
KING OF FIGHTER	449 F	SUPER SIDEKICK 2	449 F

CDI PHILIPS

Un choix de +100 titres neufs & occasions

Lecteur CDI 210 + dictionnaire Hachette **3490 F** Manette supplémentaire 289 F
Lecteur CDI 450 + 1 manette **2490 F** Carte Full Motion vidéo 1990 F

Exemple de prix (CD NEUFS)FILMS :

APOCALYPSE NOW (3CD)	189 F	COFFRET JOHNNY HALLYDAY	189 F	RAIN MAN	189 F
BONS BAISERS DE RUSSIE	189 F	FLIC BEVERLY HILLS 2	189 F	UN TICKET POUR 2	189 F

Exemple de prix (CD OCCASIONS)DIVERS :

BATTLESHIP	139 F	ASTERIX	239 F	ZELDA	239 F
PINBALL	139 F	DRAGON'S LAIR	239 F	7TH GUEST	239 F
DIMO'S QUEST	169 F	JOY OF SEX	239 F	KETHER	279 F
SCOTLAND YARD	169 F	HOTEL MARIO	239 F	INCA	279 F
ANGE ET DEMON	209 F	LITIL DIVIL	239 F	INTERNATIONAL TENNIS OPEN	239 F
OTHELLO	209 F	POWER HITTER	239 F	DICTIONNAIRE HACHETTE	680 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Disponible) **TEL**
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix occasion :
JOHN MADDEN 199 F TWISTED 199 F NIGHT TRAP 279 F

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux **990 F**
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL + 30 JEUX DISPONIBLES

OVERGAME MACHINE CX



La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!
Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo !
Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...
1590 F
LOCATION & VENTE JEUX

RAYON GOODIES

• Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE	149 F
• RAMICARD à partir de	5 F
• PISTOLET LOCK-ON	299 F
• HEROE COLLECTION (les 10 cartes)	30 F
• TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z	99 F
• Pin's DRAGON BALL Z	29 F

(Cardass, Cartes DBZ, CD Audio, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU 1 sacoc...

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

SUPER GAME-BOY	399 F	LOUPE ECLAIRANTE	59 F	PACK BATTERIE (12H)	129
CABLE LINK	39 F	ADAPTATEUR SECTEUR	49 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

TETRIS	49 F	SUPER MARIO LAND 2	159 F	SUPER MARIO LAND 3	175
SUPER MARIO LAND 1	139 F	MORTAL KOMBAT	175 F	ZELDA	175

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

PROBOTECTOR II	229 F	SCHTROUMPFS	249 F	LEMMINGS II	269
ALADDIN	249 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F	MICROMACHINE	269
DONKEY KONG	249 F	TETRIS II	249 F	MONSTERMAX	269
DUCK TALES II	249 F	TINY TOON WACKY	249 F	MR NUTZ	269
LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F	NBA JAM	269
LE ROI LION	249 F	DESERT STRIKE	269 F	YOGI BEAR	269
POWER RANGERS	249 F	JUNGLE STRIKE	269 F	FIFA	279

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES **249 F** MANETTE * 69

SUPER PROMO JEUX US : 1 JEU NES (US) DE NOTRE CHOIX À 39 F — 2 JEUX DE NOTRE CHOIX POUR 69 F

DUCK TALES 49 F
SUPER MARIO 3 49 F ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US) 99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ASTERIX	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	249 F	RESCUE RANGERS II	299
ALADDIN	249 F	LE ROI LION	249 F	SCHTROUMPFS	299

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER NINTENDO (NEUVE)	599
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + STREET FIGHTER II TURBO	699
CONSOLE SUPER NINTENDO (neuve) + SUPER GAME BOY + MARIO ALL STARS	999

MANETTE SUPER 4	69 F	SUPER GAME BOY	399
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	199
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	MANETTE ASCII PAD (6 boutons)	99

SUPER PROMO MORTAL KOMBAT (neuf) 99 F
SUPER PROMO STARWING (neuf) 99 F
SUPER PROMO R.TYPE (neuf) 99 F
SUPER PROMO FLASHBACK (neuf) 199 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	ROAD RUNNER	169 F	SIM CITY	269
ULTRAMAN	99 F	WORLD LEAGUE BASKET	169 F	SUPER MARIO KART	269
F ZERO	139 F	ALIEN III	199 F	ZELDA III	269
FLASHBACK	139 F	MARIO ALL STARS	199 F	DRAGON BALL Z	299
JURASSIC PARK	149 F	ALADDIN	249 F	F1 POLE POSITION	299
STREET FIGHTET 2 TURBO	149 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	YOUNG MERLIN	339
CHUCK ROCK	169 F	CANTONA FOOTBALL	269 F	NBA JAM	379

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON BALL Z 3 (JAP)	299 F	TINY TOON WACKY	449 F	RETURN OF THE JEDY	499
SUPER PINBALL	389 F	DONKEY KONG COUNTRY	469 F	SHAQ FU	499
TETRIS + DR MARIO	389 F	ACTRAISER 2	499 F	STREET RACER	499
LEMMINGS II	399 F	ARDY LIGHFOOT	499 F	SUPER INDIANA JONES	499
SPARKSTER	429 F	BATMAN & ROBIN	499 F	SUPER STREET FIGHTER II	499
DRAGON	449 F	EARTH WORTH JIM	499 F	TURN & BURN	499
JUNGLE STRIKE	449 F	EMPIRE STRIKE BACK	499 F	NBA 95	539
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	FIFA SOCCER	499 F	NIGEL MANSELL INDY	539
MICROMACHINE	449 F	F1 POLE POSITION 2	499 F	MORTAL KOMBAT II	549
SECRET OF MANA + guide	449 F	JORDAN ADVENTURE	499 F	POWER RANGERS	549
SUPER HOCKEY	449 F	LE ROI LION	499 F	RISE OF THE ROBOTS	549
SUPER METROID + livre	449 F	MICKEYMANIA	499 F	SAILOR MOON	549
STUNTRACE FX	449 F	PITFALL	499 F	WWF RAW	549

PRECOMMANDEZ VOS JEUX & GAGNEZ DES CADEAUX

Soyez les premiers à recevoir les dernières nouveautés en passant vos commandes dès aujourd'hui. Vous serez livrés 24/48 heures maximum après la sortie officielle. (Votre chèque ne sera débité qu'après expédition par nos soins)
(Joignez 30 F par jeu pour les frais de port)

GAGNEZ DES CADEAUX

Afin de vous remercier pour chacune de vos pré-commandes, nous vous offrons :
- 1 TEE SHIRT DRAGON BALL Z pour l'achat d'un jeu coûtant **moins de 500 F** (frais de port exclu).
- 1 SAC A DOS multicouleur pour l'achat d'un jeu coûtant **plus de 500 F** (frais de port exclu).

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Adresser vos commandes exclusivement au 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS)

NOUS ACHETONS
(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et ...hangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(...ir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 46, rue des Fossés St Bernard - 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... CODE CLIENT : I__I__I__I__I__I__I

TITRE	CONSOLE	PRIX
PRECOMMANDE (Port 30F/Jeu) + CADEAU		
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I
Date expiration : . . / . .
Signature ....

Anim'paaad

アニメパド

Tiens, c'est déjà le mois de décembre ? Et si après les CD, nous vous parlions de cassettes vidéo, ça donnerait des idées de cadeaux à réclamer à Noël ?".

- "Bonne idée, surtout que des tas de nouvelles cassettes viennent de sortir en français ou en anglais, qu'on peut se procurer désormais un peu partout, dans les Fnac, chez Virgin ou dans toute bonne boutique spécialisée en jeux vidéo ou japanimation."
- "D'accord, mais la prochaine fois, on reviendra sur l'actualité du dessin animé au Japon avec le film de "Fatal Fury" et l'OAV de "Samurai Spirits" qu'on vient de recevoir..."
- "Pendant que j'y pense. Il paraît que nous employons parfois des termes un tantiné compliqués."
- "Il est vrai que certains termes de japanimation ne sont pas évidents."
- "Il faudra un de ces jours que l'on vous donne un lexique. Pour le moment, sachez qu'une OAV est une Original Animation Video. En d'autres termes, il s'agit d'un film d'animation (ou dessin animé) réalisé exclusivement pour la vente en Laser Disc Video ou bien en cassettes vidéo. Avec cette seule définition, les choses devraient être beaucoup plus claires."

Greg et Oliv'Gotoon



LES CASSETTES DE NOEL...

Dragon Ball Z Volume 5 La revanche de Cooler

AK Vidéo/50 mn/V.F.

On commence avec les dernières cassettes de chez AK Vidéo. Quatre nouveaux films viennent de sortir, toujours doublés en français Dans celui-ci, vous ferez la connaissance de Cooler (que vous connaissez peut-être déjà sous le nom de Kûra). Il est le frère de Freezer que Son Gokû a tué sur Namec, et il arrive sur Terre pour le venger. Notre héros, qui est tranquillement en train de faire un pique-nique avec Gohan, Krilin et Ollong, va d'abord avoir affaire à ses hommes de main...



Dragon Ball Z Volume 6 100 Mille Guerriers de Métal

AK Vidéo/50 mn/V.F.

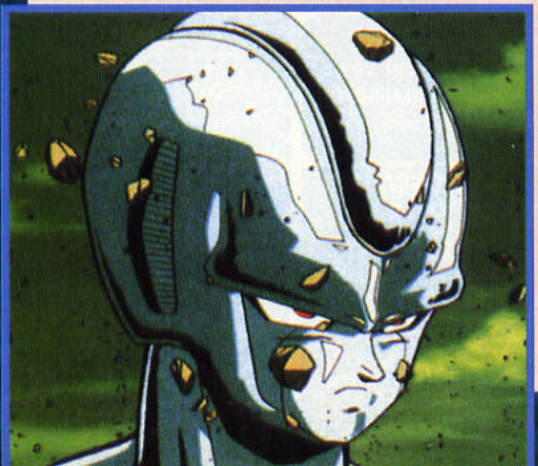
Dans ce film, on retrouve nos vieux amis de la planète Namec. Ils vivent désormais tranquilles sur une nouvelle terre, mais leur paix est menacée par un gigantesque vaisseau qui vient s'écraser chez eux. Des centaines de robots font alors prisonniers tous les habitants. Dende, qui a remplacé le Tout-Puissant, fait immédiatement appel à Son Goku et ses copains pour voler au secours de son peuple. Arrivés sur place, ils remarquent que l'auteur de tous ces méfaits n'est autre que Cooler, qui a survécu à son précédent combat (du film 5), et qui, depuis, s'est fait refaire un corps de métal.

Dragon Ball Z Volume 7 L'offensive des Cyborgs

AK Vidéo/50 mn/V.F.



Sorti au Japon à l'époque du long combat contre Cell, ce film met en scène trois cyborgs créés par le docteur Géro. Il s'agit de C-13, C-14 et C-15 qui sont réactivés et programmés, comme leurs confrères, pour tuer Son Gokû. Après avoir semé une belle panique dans la ville, Gokû arrive à les attirer dans un endroit désert, mais le combat est loin d'être gagné, car ces robots sont plutôt du genre tenaces, d'autant plus qu'un des cyborgs a la possibilité de se transformer et de devenir encore plus balaise.





Dragon Ball Z Volume 8 Broly le Super Guerrier

AK Vidéo/65 mn/V.F.

Un film très attendu, car il met en scène le fameux Broly, le super guerrier de la légende qu'on retrouve dans le jeu DBZ2 sur Super Nintendo (celui qui s'appelle Tara dans la version française du jeu).
Tout commence lorsqu'un certain Paragus vient chercher Végéta et lui demande de l'aider à trouver et à affronter un guerrier qui serait de la même race que lui, et qui aurait été aperçu dans un autre coin de la galaxie. Paragus affirme également qu'il vient de créer une nouvelle planète pour les super guerriers, et qu'il aimerait qu'il en devienne le roi. Végéta accepte, mais Trunks, Krilin, Tortue Géniale et Olong le suivent pour le surveiller. De son côté, Kaioh flaire une menace et demande à Son Gokû de partir lui aussi à la recherche du guerrier. En réalité, celui qu'ils recherchent tous n'est autre que Broly le fils de Paragus, qui une fois transformé, déploie une force gigantesque et presque incontrôlable...



Chroniques de la Guerre de Lodoss Volume 2

Kaze Animation
60 mn/V.O. sous-titré en français

Inutile de vous présenter ce dessin animé (ou relisez donc plutôt vos anciens numéro de Joypad). On vous signale simplement la sortie de la seconde cassette qui contient les épisodes 4 et 5.
Parn , Deedlit et tous les autres poursuivent leur chemin. Ils traversent la Forêt Sans Retour, et Parn assiste sans pouvoir faire grand chose à l'enlèvement de la princesse Fianna par la sorcière Karla. Bref, une cassette à se procurer au plus vite pour tout fan qui aime les histoires d'heroic fantasy, les jeux de rôles, les dragons et les splendides dessins de Nobuteru Yûki et Yutaka Izubuchi.

Ranma 1/2 Volume 1

Kaze Animation/60 mn
V.O. sous-titré en français

On ne compte plus les semaines passées à attendre cette cassette, et on espère sincèrement qu'elle sera disponible d'ici la fin du mois. C'est vrai quoi, on ne le dira jamais assez, mais ces deux premières OAV de Ranma 1/2 sont les meilleures ; alors c'est normal qu'on soit impatient. Petit rappel : dans la première, on découvre une Shampoo (Bambou) transformée depuis qu'elle porte un bijou magique qui inverse ses sentiments. Ranma va s'en prendre plein la tête, mais que se passerait-il si Akane (Adeline) le portait ? Dans la seconde OAV, c'est Noël et Kasumi (Annabelle) a décidé de préparer une grande fête. Tout le monde est invité, Kodachi (Géraldine), Ryoga (Rolland), Kuno (Julian), Ukyô (Frédérique) et bien d'autres encore qu'on vous laisse repérer, mais tout ce beau monde mélangé donne lieu à pas mal de rivalités. Rassurez-vous, Ranma et Akane finiront par trouver un court moment d'intimité...



FLASH

- Sortie au Japon de deux nouvelles OAV de 30' de Dragon Ball Z tirées d'un jeu vidéo (comme "Dr Eigi" sorti en 1992).
- "Shoot", la série sur le foot fait l'objet d'un film qui sort à la fin du mois au cinéma.



- "Ranma 1/2" revient en vidéo avec deux nouvelles OAV de 30 minutes tirées des mangas 25 et 26. Elles racontent l'histoire très émouvante de Shinôsuke, jeune garçon dont Akane ya tomber amoureuse.
- La BD "Ghost in the Shell" de Masamune Shirow fera l'objet d'un film d'animation qui sortira au cinéma en 1995 au Japon.
- Hideyuki Kikuchi, auteur de "Wicked City", "Demon City" et "Wind of Amnesia", vient de voir une autre de ses œuvres adaptée en dessin animé : il s'agit de "Darkside Bless", qui vient de sortir aussi au cinéma.
- "Beat'X", c'est le titre de la nouvelle BD de Masami Kurumada, l'auteur de "Saint Seiya" ("Les chevaliers du Zodiaque").
- "Yû Yû Hakusho" : après la BD, c'est la série TV qui s'apprête à se finir après plus de 100 épisodes.
- "Tenchi Muyo" qui devait faire l'objet d'une série TV, est repoussé en janvier. En attendant, on peut trouver de nouvelles OAV inédites.
- "Tanjô Début", le jeu sur NEC, vient d'être adapté en deux OAV de 30 minutes réalisées par Tomomi Mochizuki ("Creamy", "Ranma 1/2", "Orange Road").



- La 5e OAV de "Crying Freeman" ainsi que la version animée (très mal réussie) de "Appleseed" viennent de sortir en Angleterre chez Manga Vidéo.
- "Porco Rosso" de Hayao Miyazaki sortira en France au cinéma en février 95.
- "Nadia Le Secret de l'Eau Bleue", a disparu de TF1, mais est revenue sur TMC le dimanche matin.
- "Touch" alias "Théo ou la Batte de la Victoire" de Mitsuru Adachi, de retour également sur TMC.
- Kaze Animation vient d'acheter les droits de "Plastic Little" (réalisé par la même équipe qui a fait la "Légende de Lemnear") et de "Robot Carnival" (film réalisé en partie par Katsuhiro Ohtomo).
- IDE, qui édite les vidéos en français de "DBZ", vient également d'acheter plusieurs titres ; parmi eux, "Borgman 2058", "Slow Step" (de Mitsuru Adachi) et "Humming Bird", qui sortiront courant 95 en V.O. sous-titrés en français.



- Sortie ce mois-ci chez Glénat, en français, du premier volume de la BD de "Sailormoon" et de "Crying Freeman".



Tenchi Muyo Volume 1

Pioneer/60 mn/Version anglaise

Un petit tour chez les éditeurs anglais (en format PAL). Pioneer se lance dans le dessin animé japonais avec deux premières séries, Moldiver qui raconte la vie d'une jeune fille qui obtient de super pouvoirs grâce à un costume spécial, et Tenchi Muyo, titre très populaire au Japon. Il nous raconte l'histoire d'un jeune graçon qui va libérer malgré lui un démon. Jusque-là, rien d'extraordinaire, si ce n'est que ce démon a l'apparence d'une jeune fille plutôt sexy et qu'elle ne va plus le lâcher d'une semelle... Mais ce n'est pas tout, car voici qu'ensuite arrivent de l'espace des extraterrestres, eux aussi féminins, ce qui ne va rien arranger ! Vous l'avez compris, cette série est plutôt dans le style comique. Même si le scénario semble s'inspirer d'un bon mélange de plusieurs dessins animés connus comme Vidéo Girl Aï, Aa Megamisama ou Ushio to tora (pour les spécialistes), le résultat est assez distrayant. Deux OAV sont réunies sur cette cassette, et le second volume contenant les épisodes 3 et 4 et également disponible.

Roujin Z

Manga Video/80 mn/Version anglaise

On finit avec un petit chef d'œuvre signé par un grand maître du manga, Katsuhiro Ohtomo (ben oui, l'auteur d'Akira...). Même s'il n'a fait ici que le scénario et les méchas, nous avons là un dessin animé qui nous invite une fois de plus à la réflexion en soulevant le problème du vieillissement de la population au Japon après l'an 2000 (où près dun quart de la population aura plus de 60 ans). Moins bien réalisé qu'Akira (moins de budget), ce film ravira en tous cas les fans d'Ohtomo.



Gagnez des cadeaux et des abonnements en regardant Luna Park

Pour ceux d'entre vous qui ne le savent pas, Luna Park est une émission diffusée en Belgique (RTBF) le samedi vers 17h20 (rediffusée le mercredi à 16h00) et sur le câble (TV5 Europe, le mardi aux alentours de 17h15) où l'on parle de jeux vidéo. Bien sûr, on ne parle pas que de jeux vidéo dans Luna Park, mais la majeure partie de l'émission reste toutefois consacrée aux produits Nintendo, Sega, Atari, PC et Amiga.

Dans le cadre d'un partenariat entre Luna Park et les magazines Joystick/Joypad, vous pourrez chaque semaine remporter des cadeaux mais aussi des abonnements. Comment ? La démarche est bougrement simple.

Regardez l'émission et participez au concours que vous proposent Sam et Maniac, les deux animateurs vedettes qui déchaînent les passions des téléspectateurs du monde entier. Envoyez ensuite une carte postale à l'adresse mentionnée lors de l'émission, et collez la vignette qui se trouve sur cette page. De cette façon, si le tirage au sort vous désigne comme vainqueur, vous remporterez alors peut-être, en plus du cadeau Luna Park, un abonnement à Joypad. Notez bien la date de l'émission, elle figure sur le coupon. Pour participer, il faut impérativement le coupon où figure la date de la diffusion de l'émission à laquelle vous participez.

Alors, tous à vos vignettes et ne manquez pas Luna Park !

le mag des consoles Joypad — joystick

JOYPAD 37	3 NOVEMBRE 1994	JOYPAD 37	17 NOVEMBRE 1994	JOYPAD 37	24 NOVEMBRE 1994
LUNA PARK		LUNA PARK		LUNA PARK	

PETITES ANNONCES

AUTRES

Achat

Département 54
Achète, échange tout ce qui concerne la japanimation (en particulier la vidéo). Tel à Guillaume au 83 64 40 33.

Contact

Département 85
Cherche tout contact Japanimation sympas. Tel à Sylvain au 51 67 14 92.

Vente

Département 1
Vends Trunks Story, la Revenge des Cyb, Bojaks et pleins d'autres choses sur DBZ, cherche Angel 35 Frs au 78 06 44 07 à Mathias.

Département 4
Vends films DBZ n°1 à 4 à 500 Frs et mangas DBZ n°1 à 9 à 300 Frs. Tel au 92 72 90 40 après 18 h uniquement sur le 04.

Département 34
Vends films DBZ originaux en version japonaise à 100 Frs, possède Thales, Kuura Metal Kuura, Slag, Broly, Bojack, Dr Eigi... Tel à Julien au 67 71 74 44.

Département 77
Vends moniteur Thomson couleur 50/60 Hz : 500 Frs, bon état de marche (péritel). Tel à Florian au 64 05 38 39 après 18 h.

Département 94
Vends Arcade Machine + 1 joy : 1200 Frs, vends cartes Jamma : Asterix, Willow, Nemo, Seibu Cup, Pocket Gal, Sunset Riders, Splatter House... 900 Frs à 1200 Frs. Tel à Frédéric au 43 28 52 48.

NEC

Contact

Département 61
Echange jeux NEC CD : Fatal Fury 2, Ranma 3, Bomberman 94, Die Hard, vends Duo américaine, recherche jeux érotiques et arcade card, achète Jaguar. Tel au 33 25 71 76.

Département 78
Echange cartes NEC : Power 11, PC Kid 3, Ninja Spirit... et cherche Parodius, Formation Soccer... Tel à Julien au 30 44 31 39.

Vente

Département 4
Vends Duo-R + 9 hits, vends aussi Mortal Kombat 2 sur SN, prix à débattre, vente séparée possible. Tel au 92 62 69 10.

Département 13
Vends console NEC GT Turbo + 7 jeux + Ali 9 V, avec emballage : 1600 Frs. Tel au 91 06 61 93.

Département 53
Vends ou échange jeux NEC en carte ou SCD, vends une GT + 8 jeux : 1500 Frs. Tel au 43 68 82 46.

Département 59
Vends Super CD-Rom + 11 jeux : Bomberman 94, SFII', Wings of Thunder, Dracula X... + 5 manettes dont 1 à 6 boutons : 3000 Frs. Tel au 20 84 74 58. Vends aussi jeux SNIN.

Département 75
Vends nbx jeux CD-Rom NEC, vends jeux SNES. Tel à Azouz au 42 27 59 74 dès 19 h.

Département 94
Vends nbx jeux NEC carte et CD : F1 Circus, PCKid, Out Run, Pang, Ordyne, Splatter House, Wonderboy... de 75 à 200 Frs pièce, vends Super NES. Tel à Frédéric au 43 28 52 48.

NEO-GEO LYNX

Contact

Département 38
Echange Néo Géo + 2 joys + Memory Card + Last Resort + SSK + Fatal Fury 2 + B. Fight + CD32 contre 3DO avec jeux, vente possible. Tel après 18 h au 76 35 25 45.

Département 92
Echange Néo Géo + SCD + 1 manette contre Duo R (vente possible). Tel au 46 57 92 12 à Sébastien après 19 h 30.

Vente

Département 9
Vends jeux Néo Géo : Fatal Fury Special : 490 Frs, World Heroes 2 Jet : 790 Frs, Sengoku 2 : 400 Frs, Magician Lord : 250 Frs. Tel au 61 01 61 50 à Hugues.

Département 44
Vends Néo Géo + 2 joys + Art of Fighting + Memory Card : 1500 Frs. Tel à David au 40 58 26 93.

Département 78
Vends jeux Néo Géo : View Point, Samuraï, Mutation Nation... Cherche AOF2. Tel au 39 55 04 57.

Département 83
Vends jeux Néo Géo : Super Sidekick, excellent état à 450 Frs, acheté décembre 93. Tel au 94 56 24 46.

Département 92
Vends Néo Géo + 1 pad + 2 jeux : 1500 Frs. Tel à Franck au 46 30 09 52.

Département 94
Vends Néo Géo + 1 manette + 2 jeux : 1200 Frs. Tel au 49 30 07 18.

NINTENDO

Achat

Département 45
Achète sur GB : Samuraï Shodown (Spirit pour les Jap), ou Mortal Kombat II, le tout en bon état. Tel à Cédric au 38 80 92 01 après 18 h 30.

Département 51
Achète et vends nouveautés sur SN et MD, possède : DBZ 4, Actraiser 2 (VF), Urban Strike, Mickey Mania, le Roi Lion etc... Tel au 26 65 30 71.

Département 51
Achète jeux sur SNIN, faire proposition au 26 82 95 92 ou écrire à Eric Joris 3 Rue de la Méditerranée 6A 51100 Reims.

Département 67
Achète SNIN avec plusieurs jeux, bon prix et manette 6 boutons. Tel à Fredo au 88 70 93 15.

Département 82
Achète jeux SNIN en version française : Actraiser II, F1 Pole Position II, Street Racer entre 200 et 250 Frs l'un, vends autres jeux au même prix. Tel à Sylvain au 63 65 00 68.

Département 82
Achète jeux NES : Mario 3, Super Off Road etc... Faire offre au 63 93 15 51 ou au 63 93 14 80 HR.

Département 93
Achète Brailord, Lord of the Ring, Illusion of Gaia, FF3, Ogre Battle, vends et échange aussi nbx nouveautés SN et MD. Tel à Fred au 43 68 02 04 de 14 à 20 h.

Contact

Département 10
Echange jeux SNIN. Tel au 25 39 95 24.

Département 14
Echange, vends jeux SN et vends Chuck Rock sur MD pas cher, recherche surtout SSFII, Equinox, Sim City, WH2, Empire Strikes Back. Tel à Flavien après 20 h au 31 20 33 03.

Département 30
Cherche Mario All Stars, pas trop cher, vends ou échange contre autre Kung-fu Master Boulder Dash, Hook, Paperboy 2 sur GB. Tel au 66 81 52 56.

Département 31
Echange Legend of Gaia contre Breath of Fire ou Romancing Saga 2. Tel au 61 52 75 95 tous les jours à toutes heures.

Département 31
Echange Final Fantasy 5 contre Illusion of Gaia (US) et échange Legend of Gaia contre Breath of Fire ou Romancing Saga II ou Ken le Survivant. Tel aux heures de repas au 61 52 75 95.

Département 46
Echange sur SNIN : Zombie, F1 Pole Position, Jurassic Park contre Chaos Engine, Legend, Populous 2, Skyblazer. Tel au 65 37 06 28 à Gérard Chochoy.

Département 46
Echange F1 Pole Position, Alien 3, Jurassic Park, Action Replay, contre Lost Viking, Chaos Engine, Super Empire Strike Back. Tel au 65 37 06 28 ou écrire à Gérard Chochoy 44 Bd Les Ambaysses 46200 Souillac.

Département 60
Echange sur SNIN : Lamborghini, Castelvania 4, Kick Off contre Fatal Fury Special, Tiny Toons, Cool Spot, Dragon Ball Z 2 ou achète de 150 à 250 Frs. Tel à Sébastien au 44 46 36 83.

Département 62
Echange sur SFC : DBZ 3 contre DBZ 4 ou SSF 2 ou World Heroes 2. Tel au 21 86 29 39.

Département 73
Echange DBZ1 + DBZ2 sur SNIN contre Mortal Kombat 2. Tel à Guillaume au 79 08 70 23 après 17 h 30.

Département 78
Echange Megaman X VF, Flashback VF ou Mr Nutz VF en tbe avec boite et notice contre DBZ 2 (La Légende Saien VF en bon état, boite et notice). Tel à Sébastien au 30 52 07 83.

Département 81
Echange sur SNIN : Megaman X, Super Street Fighter II et Super Metroïd contre jeux de rôles DBZ 4, MK 2, Fatal Fury Special, Final Fantasy 6... Tel au 63 73 21 48.

Département 81
Echange sur NIN Megaman X, Super Metroïd, Samuraï Shodown, SSF2 contre DBZ 4, FF6 ou RPG. Tel au 63 73 21 48 à Ben.

Département 84
Echange ou vends : WWF, Wings 2, SF 2, Sim City, Super Volley Ball 2, et jeux GB de 50 à 100 Frs. Dijoux Simon Quartier Lt Moyne 84100 Orange ou tel au 90 51 70 76.

Département 85
Echange Fatal Fury 2 (jap) contre Goemon 2 (jap), Mr Nutz (Fra) contre Ardy L. Foot (jap) ou T. Bee 2 (jap), échange Ranma 2 (Fra) contre Art of Fighting (Fra). Tel à Christophe au 51 58 84 28.

Département 93
Cherche contacts sur le Raincy pour échanges temporaires ou non sur SNIN, SNES ou SFC. Tel au 43 02 07 91 à Thomas.

Département 95
Echange ou vends Final Fight 2 (jap) 250 Frs ou contre 2 jeux GG, échange jeux GB : World Cup et Castelvania 2 contre Zelda. Tel à Christophe au 34 29 87 66 entre 18 et 19 h 30.

Vente

Département 3
Vends sur SNIN : Joe & Mac : 150 Frs, SFII : 90 Frs, Asterix : 250 Frs et recherche soluces complète de Mario World. Tel à Dougall au 70 32 32 37 après 19 h.

Département 13
Vends jeux SNIN/SNES, tbe : SFII Turbo, Mario Kart, TMNT 5, Skyblazer, NBA JAM, Cool Spot de 200 à 300 Frs. Tel à Ludovic au 91 93 38 34.

Département 16
Vends jeux SNES : F1 Pole Position, Cybernator, Super Mario All Star, Pilot Wings de 200 à 250 Frs ou échange possible. Tel à Nicolas au 45 78 71 52.

Département 24
Vends Mario All Stars ou Mister Nutz : 175 Frs. Tel au 48 76 03 99.

Département 28
Vends NES + 2 manettes + pistolet + 43 jeux : 6500 Frs à débattre. Tel au 37 27 14 40.

Département 29
Vends, achète, échange jeux SN de 120 à 300 Frs : Secret of Mana, 7th Saga, Shadowrun, Runsaber, Aladdin, G et G, ST 2 Turbo, Mario Kart... recherche Brain Lord, FF 5, Gaia, B. of Fire, NHL 94 (US) ou 300 Frs. Tel au 98 95 51 78.

Département 37
Vends, échange jeux SNIN (news) et MD et vends MD + 1 manette + adaptateur Jap + 23 jeux : 3750 Frs. Tel à Fred au 47 20 56 80.

Département 37
Vends nbx jeux news sur SNIN/SNES à prix intéressants + accessoires, vends aussi GB + M : 350 Frs. Tel au 47 54 26 57 après 18 h.

Département 38
Vends SFC + Street Fighter II, le tout en très bon état : 800 Frs. Tel au 76 55 50 37.

Département 39
Vends sur SNIN : Star Wars, Tiny Toons, Jurassic Park, Mech Warrior, Equinox entre 200 et 280 Frs. Tel à Christophe au 84 52 24 11.

Département 41
Vends sur SNES, NES à bas prix : SFII Turbo : 150 Frs, Megaman 2 : 50 Frs, liste contre enveloppe. Tel au 54 80 38 27 ou Denis Beaudeux 18 Rue des Chauves 41310 Villechauve.

Département 42
Vends SNIN + 2 manettes + FZero, Megaman X, Zelda 3, Road Runner, SFII + Action Replay Pro : 1700 Frs. Tel au 77 37 00 67 le soir (Loire uniquement).

Département 42
Vends SNIN + Road Runner, F-Zero, Zelda, SFII, Megaman-x et Action Replay Pro : 1700 Frs et MD + 4 jeux (Sonic 2, Robocod...). Tel au 77 37 00 67 à Pascal.

Département 43
Vends SNES US + 2 manettes (dont 1 SN Programpad) + Tiny Toons : 800 Frs port compris. Tel à David au 71 08 10 26.

Département 44
Vends jeux sur Super Nintendo : Alien 3 et Starwing 190 Frs pièce ou 350 Frs les 2 (vente possible dans toute la France). Tel au 40 97 80 89.

Département 54
Vends sur SNIN : Amazing Tennis (US) : 130 Frs. Tel au 83 53 35 15.

Département 54
Vends Game Boy + Light Boy + 2 jeux (Zelda, Battle Toads) + adaptateur secteur : 350 Frs uniquement dans le 54. Tel au 83 21 75 35 après 19 h.

Département 56
Vends sur SNIN : Mortal Kombat 2 à 290 Frs, Street Fighter 2 Turbo et Dragon Ball Z 3 (Action Game 2) à 250 Frs pièce. Tel à Frédéric au 97 05 15 41.

Département 57
Vends Game Boy + Zelda + Mario : 350 Frs, vends jeux SNES : Starwing et Tortues Ninja 4 : 100 Frs pièce. Tel à Cédric au 87 93 67 45 après 18 h.

Département 59
Vends 3 jeux SN, prix à débattre. Tel à Guillaume au 20 47 23 85 après 18 h.

Département 59
Vends nbx jeux SFC/SNES à bas prix. Tel à Benjamin au 28 63 66 36 uniquement le mercredi et le samedi entre 16 et 19 h.

Département 59
Vends, échange Metroïd, 7th Saga, FF3, Beholder... cherche Puyo Puyo, MK2, SSF2, DBZ3, Mario Kart... Mr Dreville 18 Pl. Neuf-Bourg 59300 Valenciennes ou sur 3615 Joypad, Bal Madre.

Département 59
Vends SNIN + scope et 6 jeux scope + 1 jeu : 600 Frs, vends aussi TMNT 4 (US), Tecmo NBA : 250 Frs, Mortal Kombat : 150 Frs. Tel à STF au 20 02 69 16.

Département 60
Vends Tortues Tournament Fighters sur SNES : 310 Frs, frais de port comris. Tel à Ludovic au 44 44 22 54.

Département 60
Vends sur SN : Tecmo, Super NBA Basketball, Dragon Ball Z 2 (version Jap) et Aladdin. Tel au 44 49 94 07 à Anthony.

Département 62
Vends sur SNIN : Jurassic Park, Mario All Stars, Magic Sword, Sim City de 150 à 250 Frs, vends NES + 4 jeux : 500 Frs. Tel à Guillaume au 21 72 42 68.

Département 62
Vends SNIN + 5 jeux (Mario All Stars, Sim City...) : 1350 Frs à débattre ou avec 1 jeu de 650 Frs à 750 Frs selon jeu, boite et notice d'origine. Tel à Guillaume au 21 72 42 68.

Département 65
Vends jeux GB : 550 Frs les 6, 850 Frs les 10 et 1050 Frs les 12 + Game Genie à 250 Frs. Tel au 62 99 31 22.

Département 67
Vends sur SNIN : Chuck Rock et Clayfighter à 200 Frs pièce. Tel à Raphaël au 88 34 45 89 après 17 h 30.

Département 67
Vends Nintendo + 30 jeux + accessoires et coffre de rangement, valeur 10000 Frs cédé 3000 Frs. Weber Klaus 1 Rue Paul Claudel 67200 Strasbourg ou tel au 88 29 85 14.

Département 69
Vends SFII Turbo : 350 Frs ou échange contre NBA JAM. Tel au 78 88 32 66 à Mathieu.

Département 69
Vends jeux SNIN : Super Aleste, Parodius, Formation Soccer, Street Fighter 2 (US) : 160 Frs pièce ou 600 Frs les 4. Tel au 78 20 48 08.

Département 75
Vends SFC + 9 jeux + 2 adaptateurs + souris, tbe, BT et NTC : 2000 Frs. Tel à Nicolas au 47 45 08 98.

Département 75
Vends SNES US + 3 joys + AD29 + SFII + Mario All Star + Mickey 1 et 2 + Knight of Round, le tout à 1750 Frs. Tel à Franck au 44 87 09 61.

Département 75
Vends 10 jeux su SN : Axelay, Equinox, Flashback, S. Tiny Toons, Jurassic Park..., état neuf ou échange contre F-Zéro, Mario All Stars à 150 Frs ou 1000 Frs les 10. Tel au 45 89 26 09.

Département 75
Super Affaire ! Vends Super Nintendo en parfait état et 80 jeux, prix bas, jeux vendus séparément. Tel à Patrice au 45 72 29 03.

Département 75
Vends SFC avec Lethal Enforcers + 2 manettes + péritel : 800 Frs, bon état. Tel à Tri au 45 83 24 57 après 20 h sauf le lundi et mercredi.

Département 75
Vends Sim City, Mario Kart, Bomberman I : 250 Frs le jeu, vends aussi accessoires SFC, seulement sur Paris. Tel au 48 58 07 65.

Département 77
Vends jeux SNES : Starwings 150 Frs + Dragon Ball Z 3 : 350 Frs + notices + boites. Tel à Cédric à 18 h au 60 04 40 70.

Département 78
Vends SFC en bon état + 2 jeux : 1000 Frs. Vends Contra 4, SFII, Axelay, Super Star Wars, prix à débattre. Tel au 30 55 29 14 à Philippe.

Département 78
Vends IMG Tennis, EA, Top Gear 2. Tel à Claude pour prêt ou échange au 30 58 29 76 (domicile) ou au 39 63 53 65 (travail).

Département 78
Vends SNIN complète + 2 manettes + sortie stéréo : casque et chaine Hi-fi + adaptateur universal sans jeu : 600 Frs. Tel à Benjamin au 30 59 16 61.

Département 78
Vends Super Metroïd sur SFC à 300 Frs, les 2 premiers mangas en VF de Ranma 1/2 et de DBZ à 30 Frs. Tel à Pascal au 30 87 07 01.

Département 82
Vends ou échange SFII (jap) et Magic Sword (US) 100 Frs ou contre Chess Master, Contra3, Monopoly, Sim City, Clayfighter, King Arthur, Schtroumpfs et autres. Tel au 63 64 16 96.

Département 84
Vends SNIN + 2 pads + Mario Kart + Aladdin + scope & ses jeux + AD29 + Tiny Toons + Mickey. Tel à Richard au 90 65 66 29 après 19 h.

Département 89
Vends SNIN + 2 pads + 7 jeux (Starwars, MK, NBA JAM...), le tout état neuf : 2000 Frs. Tel au 86 53 00 20.

Département 91
Vends SNIN + 2 manettes + câble + adaptateur + Street Fighter 2 + Mario Kart : 800 Frs ou échange contre Néo Géo + manette sans jeu. Tel au 69 06 29 87.

Département 91
Vends SNIN + 2 manettes + adaptateur + 5 jeux : 1100 Frs à débattre. Tel à Anthony au 64 47 04 90.

Département 91
Vends jeux SNIN de 190 à 250 Frs : Mortal Kombat 200 Frs, Jurassic Park 230 Frs, Asterix 190 Frs, Eric Cantona 200 Frs, Desert Strike 190 Frs etc... 21 jeux au total. Tel au 60 11 96 32.

Département 91
Vends Equinox, James Pond, Mario All Stars, FZero, Starfox, SF II Turbo de 50 à 200 Frs, achète tous jeux d'aventure, RPG en US. Tel au 64 96 34 42.

Département 92
Vends SNIN + 6 jeux (MKII, Megaman X...) : 1600 Frs ou vends jeux séparément. Tel à Laurent au 47 36 92 00.

Département 92
Vends jeux GB : Asterix, Chlopitfer 2, Populous, F1 Race, Duck Tales, Addams Family... entre 50 et 150 Frs. Tel à Thomas au 46 21 23 40 en soirée.

Département 92
Vends SNIN + 2 manettes + 5 jeux : Mario World, Addams Family 2, Alien 3, Street Fighter II et Ranma 1/2 : 1600 Frs en excellent état. Tel au 47 80 92 77.

Département 92
Vends moniteur 1083 stéréo pour consoles : 950 Frs, vends Top Ranking Tennis + adaptateur 4 joueurs : 150 Frs. Tel au 47 91 12 87 à Sébastien.

PETITES ANNONCES

Département 93
Vends Zelda sur GB : 100 Frs et jeux MD de 60 à 100 Frs. Tel au 48 61 16 47 au plus vite !

Département 93
Vends sur SN : Ranma 1/2 2, Tiny Toons, SFII ou échange contre DBZ IV et autres jeux de même genre, vends aussi Action Replay 1, prix à débattre. Tel au 43 03 45 66 à Romain.

Département 94
Vends Street Fighter II Turbo à prix raisonnable à débattre. Tel à Yann au 45 94 65 35.

Département 95
Vends 12 jeux sur SNIN de 50 à 200 Frs (Secret of Mana, S. Mario Kart, ...), achète news à bon prix. Tel à Stéphane au 34 28 05 42.

SEGA

Achat

Département 31
Cherche Batman n°1 sur MD dans sa version japonaise ainsi que FF II (US). Tel à Fabrice au 61 23 27 37.

Département 60
Achète Ninja Gaiden sur MD, prêt à payer 300 Frs pièce. Tel à Christophe au 44 53 74 65 après 18 h.

Département 75
Achète Mortal Kombat sur GG à 50 Frs. Tel à Mickaël au 43 20 74 13.

Département 91
Achète Lethal Enforcers 1 ou 2 + Pistolet 2 si possible à prix intéressants. Tel à Christophe au 69 09 70 92.

Département 94
Achète MD + 2 manettes + 1 ou 2 jeux : 400 Frs maxi. Tel à Julien après 19 h au 48 86 78 99.

Contact

Département 3
Echange ou vends jeux MD : Dune 2, Populous 2, Flashback, SFII', Rocket Knight, Davis Cup etc... Tel à Mickael au 70 46 23 70.

Département 54
Echange jeux MD : Aladdin, Rocket Knight.. contre Mickey Mania, Hearthworm Jim, Mr Nutz, Virtua Racing, Urban Strike, Sparkster, Flink... Tel au 83 29 17 74 avant 21 h.

Département 59
Echange ou vends jeux de 100 à 300 Frs, 30 jeux MD : Urban Strike, Mortal Kombat, SFII, NBA JAM... contre Sonic 3, Mortal Kombat 2, Super SF2. Tel à Olivier au 20 09 90 03.

Département 59
Echange ou vends jeux MD : Asterix, Fatal Fury, Olympic Gold, Fifa, Dune 2..., achète Mortal Kombat 2, Virtua, Titi ou échange contre 2 jeux ou 1 jeu + 100 à 150 Frs. Tel au 27 48 77 94.

Département 62
Echange MS + 6 jeux : Super GP Senna + The Ninja + Heroes of the Lance + Shadow Dancer. Tel au 21 74 01 34 après 19 h.

Département 62
Echange ou vends Davis Cup, Desert Strike, Sonic, Super Hydlide + Danan sur MS. Ecrire à Louis Sueur 31 Route Nationale 62170 Beutin.

Vente

Département 1
Vends MD + 2 pads + 5 jeux : Team USA, NLPA 93, Strider, Street of Rage, Sonic : 950 Frs ou vends MD + 9 jeux : Davis Cup, TF4 etc... 1400 Frs. Tel à Sébastien au 74 38 01 55.

Département 8
Vends sur MD : Virtua Racing 280 Frs, Landstalker 240 Frs, Sonic Spinball 180 Frs, Puggsy, Micro Machines 150 Frs pièce. Tel au 24 27 09 09 entre 12 et 13 h 30.

Département 11
Vends jeux MD : The Terminator 200 Frs, Sonic 1 : 200 Frs et Sonic 2 : 200 Frs ou les 3 pour 500 Frs. Tel au 68 79 64 85 après 18 h à Benjamin.

Département 13
Vends plus de 40 jeux MD et GG : Ecco 2, RK2, MK2, SSF2... à prix raisonnables. Tel après 19 h à Julien au 90 53 59 66.

Département 15
Vends jeux GG, MS : 100 Frs pièce + jeux SN de 150 à 250 Frs + jeux SNIN sans boites à 90 Frs, liste sur demande. Tel au 71 68 12 51.

Département 16
Vends MD2 + 1 manette à 6 boutons + Aladdin+ SFII' + Quackshot + World of Illusion : 980 Frs (port compris). Tel à David au 45 68 24 83.

Département 30
Vends GG + 5 jeux : Mortal Kombat, Sonic, SMGP... avec boites et notices à 800 Frs ou échange contre SN + 2 manettes (tbe) + 1 jeu (Zelda 3) ou contre MD2 + manettes (tbe) + 2 jeux. Tel à Pierre au 66 27 11 20.

Département 31
Vends sur MD : Street Fighter II', NBA JAM, Fifa Soccer, Tiny Toons Acme All Stars (neuf) etc... de 100 à 250 Frs le jeu, tous les jeux sont frais de port compris. Tel à Donatien au 61 83 28 05.

Département 33
Vends jeux MCD : Jurassic Park (US) : 300 Frs, Sylpheed (US) : 200 Frs, compil 4 jeux : 200 Frs, Eternal MD : 250 Frs, compil 2 jeux : 200 Frs. Tel à Samy au 57 88 77 92 vers 19 h.

Département 34
Vends sur MD : Cool Spot, tbe à 230 Frs port compris ou échange contre Goodies. Tel à Anne après 18 h au 67 15 11 98.

Département 36
Vends jeux MD : Sonic 3, Cool Spot, Lemmings, Fantasia, Sonic 2 de 100 à 280 Frs, vends ou échange Game Gear + Chuck Rock à 300 Frs. Tel à Laurent au 54 03 10 54 après 20 h.

Département 38
Vends MD, tbe + 3 joys + 7 jeux (Dragon Fury, Quackshot, Hellfire, R. Thunder 2...) + adaptateur japonais : 1000 Frs. Tel à Sami au 76 55 30 61.

Département 39
Vends MD + 2 manettes + 3 jeux : Flashback, Sonic etc... 500 Frs. Tel à Franck au 84 42 47 76.

Département 51
Vends jeux MCD : Night Trap : 320 Frs et Tomcat Alley : 270 Frs et sur MD : Virtua Racing (jap) : 350 Frs, prix à débattre. Tel à Grégory au 26 66 85 59 après 19 h.

Département 57
Vends Game Gear + 5 jeux (Jungle Book, Lemmings, Cool Spot, 4 en 1, NBA JAM) + loupe : 1000 Frs. Tel après 18 h au 87 66 36 38.

Département 57
Vends jeu MD : Super Kick Off à 100 Frs. Tel au 87 82 61 29 à Jérémy après 18 h.

Département 57
Vends GG + loupe + Master Gear + adaptateur secteur + pack de rangement + adaptateur allume-cigare + 4 jeux MS + 6 jeux GG (Street of Rage, sonic 2, Chaos...) à 1500 Frs. Tel au 87 55 11 57.

Département 59
Vends nbx jeux GG : 100 Frs. Tel à Sylvain au 20 82 96 31 après 18 h.

Département 59
Vends sur MD : Addams Family 195 Frs + frais de port. Tel à Manu au 27 33 43 49.

Département 59
Vends sur MD : Ecco I, Landstalker : 250 Frs l'un et sur SN : James Pond : 250 Frs, Mario World : 200 Frs. Tel au 27 31 42 50.

Département 59
Vends Landstalker avec la notice : 200 Frs, achète Virtua Racing, Super Street Fighter 2, Urban Strike : 200 Frs, Tiny Toons All Stars, Micro Machines 2 : 250 Frs. Tel au 28 69 53 95.

Département 59
Vends jeux MD : NBA JAM 160 Frs, World of Illusion 60 Frs, DBZ 290 Frs, Quackshot 60 Frs, Wonderboy 3 : 50 Frs, Kid Chameleon 50 Frs ou le tout 630 Frs. Tel au 20 36 89 61.

Département 62
Vends jeux MD : Shinobi III, Golden Axe 3, Phantasy Star 2, 3, Starlight, Landstalker, Castelvania, World Cup USA, Fifa, Jungle Strike, Flashback etc... : 100 Frs pièce et autres jeux à 50 Frs et jeux MCD. Tel au 21 49 36 13.

Département 62
Vends jeux MD : Virtua Racing, Mortal Kombat 2, SFII'... entre 190 et 350 Frs. Tel à Eric au 21 41 30 19.

Département 63
Vends MS 2 : 600 Frs : 11 jeux + 2 manettes. Tel à Olivier au 70 41 55 59 après 19 h.

Département 63
Vends jeux MS à 150 Frs : Super Monaco 1 et 2. Tel à Germain au 73 26 94 62.

Département 68
Vends GG + 4 jeux + nbx accessoires avec boite et notice ensemble ou séparés, prix intéressants. Tel au 89 61 03 63 après 18 h.

Département 72
Vends sur MD : Sonic 100 Frs, World of Illustion 150 Frs, Megagames (3 jeux) 150 Frs, et sur SN : F-Zéro 100 Frs, Parodius 200 Frs, Connor's 150 Frs. Tel au 43 95 28 91.

Département 75
Vends jeux sur MD : Jurassic Park, Haunting, Sonic 2, Aladdin, LHX, Lemmings, sur Paris et aussi revues Joypad. Tel au 45 20 65 29.

Département 75
Vends MD universelle + 2 manettes : 450 Frs, vends aussi SNES + 2 pads + 1 jeu + adaptateur : 600 Frs, vends Pop Full Mail : 250 Frs. Tel à Fabrice au 42 54 08 94.

Département 76
Vends jeux MS : Tazmania 90 Frs et Chuck Rock 50 Frs ou les 2 : 120 Frs tbe avec boite et notice. Tel au 35 49 38 17.

Département 77
Vends Mega CD II avec Megadrive II + le jeu Road Avenger, état neuf, avec emballage : 1800 Frs. Tel après 19 h 30 au 64 21 00 10.

Département 78
Vends sur MD : Sonic et Knuckles + Sonic 2 : 475 Frs. Tel au 30 56 17 82 entre 18 et 20 h à Vivien.

Département 78
Vends MD + 2 pads + 8 jeux (SFII', Super SFII, Mortal Kombat, NBA JAM...) + adaptateur jeux US et japonais : 1500 Frs. Tel à Greg au 39 46 66 25.

Département 83
Vends sur MD : Flashback 280 Frs port gratuit. Tel à Fred au 94 26 11 81.

Département 84
Vends MD + 5 jeux (DBZ, Fatal Fury) + adaptateur jap/US + 3 pads (dont 1 de 6 boutons) : 1600 Frs à débattre, vends jeux GB à 50 Frs les 2 et accessoires. Tel à Yacine au 90 60 10 63.

Département 91
Vends MD + 2 jeux : 400 Frs, vends aussi Virtua Racing 250 Frs et Golden Axe 3 : 200 Frs. Tel au 60 14 72 42 à Palaiseau.

Département 91
Vends 20 jeux MD à partir de 50 Frs : Street Fighter II', Desert Strike, Golden Axe II... Tel à Alain au 69 20 46 50.

Département 91
Vends Mega CD 2 + 5 jeux (Night Trap, Ground Zero Texas, Yumeni...) : 1800 Frs. Tel à Clélie au 69 48 80 13 après 17 h.

Département 91
Vends MD + 4 jeux, le tout pour 550 Frs, le tout avec 2 pads dont 1 avec Turbo et un adaptateur japonais. Tel à Christophe au 69 01 26 37.

Département 91
Vends GG + 8 jeux (Mortal Kombat, Le Livre de la Jungle etc...) le tout 1000 Frs ou au détail à 100 Frs le jeu ou 700 Frs les 8. Tel au 69 25 98 32.

Département 92
Vends jeux MD : Jungle Strike, Tiny Toons, Street Fighter II', etc... de 80 à 190 Frs. Tel au 47 24 75 43.

Département 92
Vends MD + 2 pads : 350 Frs, 40 jeux MD entre 100 et 150 Frs, 10 jeux MS entre 50 et 80 Frs. Tel à Jean au 46 23 16 43 après 18 h.

Département 92
Vends MD Française + 2 manettes + 9 jeux (MK2, Shining Force 2, Fifa, NBA JAM etc...), tbe : 1500 Frs. Tel au 46 05 47 56 après 19 h.

Département 92
Vends, échange, achète jeux MCD et MD. Vends sur MCD (Fra) : Fifa 290 Frs, Thunderhawk 230 Frs et sur MD : Rolling Thunder 3 : 200 Frs, frais de port compris. Tel à David au 47 95 00 36.

Département 93
Vends Game Gear + 7 jeux + loupe + malette de rangement : 1200 Frs. Tel au 43 62 83 87.

Département 94
Vends sur MD : Puggsy, Global Gladiators, 1 manette normale, 1 manette autofire, le tout pour 400 Frs, vente séparée possible. Tel au 43 98 32 31.

Département 95
Vends MD + 8 jeux (Sonic 1 et 2, Street of Rage 2, EA Hockey...) + 2 manettes 1500 Frs à débattre. Tel au 34 15 41 79 après 18 h de préférence.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer ? Aucun Problème ! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop ! vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 38

JOYPAD • PA • 10, rue Thierry Le Luron 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX



Ce n'est pas le moment de redescendre sur terre.
alors que vous pouvez nous demander la lune ...
GAME'S
Tout l'univers du jeu vidéo !
CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél. : 93 22 55 21 - Fax : 93 20 97 03
Les meilleurs prix du marché !
Moins cher ailleurs c'est pas possible !
Sur ces produits, Game's s'aligne
sur le meilleur prix que tu pourras trouver
(Dans la limite des stocks disponibles)
NOUVEAUTÉ MEGADRIVE
FIFA SOCCER 95 .... 369 FRS
FLINK .... 395 FRS
MR NUTZ .... 395 FRS
SONIC ET KNUCKLE .... 395 FRS
PARCEQUE LA CONCURRENCE NOUS ON AIME !
TOUTE LA JAPANIMATION
- RAMICARDS OFFICIELLES - GOODS
CDV - VHS - ART BOOKS...
+ de 3000 mangas en stock !
NOUVEAUTÉ SUPER NINTENDO
STUNT RACE FX .... 290 FRS
SUPER GAME BOY .... 369 FRS
STREET RACER .... 429 FRS
SECRET OF MANA (VF) .... 449 FRS
DONKEY KONG COUNTRY .... 449 FRS
TOUTES LES CONSOLES
LES NEWS - LES GOODIES
LES PROMOS D'ENFER
EXCLUSIF
Pour les trajets : Grasse - Cagnes aller/retour
Cannes - Cagnes aller/retour
Nice - Cagnes aller/retour
REMBOURSEMENT DES FRAIS DE TRANSPORT SUR PRÉSENTATION D'UN TICKET DE BUS OU SNCF *
*Pour un achat supérieur à 100 F et à l'exclusion des trajets effectués par tout autre moyen de transport
ACHAT / VENTE D'OCCASION
ON RACHETE CASH
JEUX MEGADRIVE 70/150 F
JEUX S. NINTENDO 100/200 F
Participe au tirage au sort GAME'S*
et gagne des bons d'achats
en déposant ton bulletin
dans l'urne au magasin
5 % DE REDUCTION
SUR PRÉSENTATION DE CE BULLETIN
NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
TÉLÉPHONE :
ement du jeu disponible au magasin